ALT!

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

4/2022

September, Oktober, November 2022

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

40 JAHRE

ZX SPECTRUM

HARDWARE & SPIELE



SONIC ORIGINS

Mehr Features, Lost Levels und bessere Grafik: Die Sammlung vereint Remasters von Sonic 1, Sonic 2, Sonic CD und Sonic 3 & Knuckles

PLUS:

- King Kong
- Blade Runner
- The Terminator
- Luigi's Mansion
- Counter-Strike
- Loom
- Metroid Prime
- The Incredible Machine
- Hunter
- Super Cars II
- Ecco the Dolphin
- Novastorm
- Donkey Kong 3
- Pang
- Shogun: Total War
- Propeller Arena
- Red Faction
- Flipper (VC 4000)
- Pokémon Fire Red
- Pokémon Leaf Green
- Beyond Good & Evil
- Back to Skool
- Krull
- Professional Ski Simulator
- Akalabeth
- Major Havoc
- The Legend of Zelda – The Wind Waker

u.v.m.



SIMPSONS: HIT & RUN

Unter Mitwirkung der TV-Serien-Macher entstand eine urkomische Open World



WIPEOUT

Das SF-Rennspiel war die PS1-Launch-Granate – wir stellen die ganze Serie vor



BUBBLE BOBBLE II

Wieso *Bubble Symphony* noch besser war als der geniale erste Teil



4 198107 812902 04

DESTROYER
THE U-BOAT HUNTER

Machen Sie Jagd auf U-Boote!

Beschützen Sie in Destroyer: The U-Boat Hunter Ihre Konvois um jeden Preis und jagen feindliche Unterseebote so realistisch wie nie zuvor! In spannenden Duellen erleben Sie den gnadenlosen U-Boot-Krieg des 2. Weltkriegs ... hautnah



Ab 28. September 2022 im Steam Early Access!





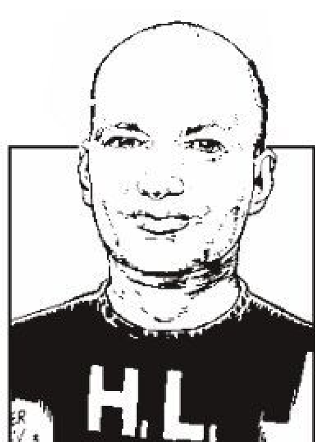




Jetzt Demo spielen


Anatol Locker


Harald Fränkel


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Michael Hengst


Roland Austinat


Stephan Freundorfer


Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen bei Retro Gamer 4/2022!

Ich begrüße euch offiziell zur Hochsommer-Ausgabe von Retro Gamer. Zwar ist nichts unsicherer, als in einem Print-Editorial aufs aktuelle Wetter Bezug zu nehmen – zwei oder drei Wochen später, wenn die werten Rezipienten es dann lesen, kann sich die Witterung längst gedreht haben. Aber sollten die Thermometer auch Mitte August noch über 30 Grad und mehr anzeigen, und das ist nicht unwahrscheinlich, habe ich richtig geraten.

Ich möchte euer subjektives Temperaturempfinden nun nicht dadurch weiter ankurbeln, dass ich euch „heiße" Inhalte in Aussicht stelle. Im Gegenteil, wir haben zur Abkühlung extra den **Professional Ski Simulator** der Oliver-Brüder mit ins Heft genommen. Aber dennoch glaube ich, dass der aktuelle Retro Gamer zu weit mehr taugt als zum Behelfs-Sonnenschutz – wobei unser ja recht dickes Heft auch diesen Sekundärnutzen vortrefflich erfüllen sollte.

Das fängt schon bei der Titelstory an: Auch wenn man über Segas Geschäftstüchtigkeit bei **Sonic Origins** (zig zunehmend teure Versionen mit diversen Bonusinhalten) die Nase rümpfen kann, die vier Remaster-Versionen der klassischen Mega-Drive-Serienteile sind gelungen, enthalten teils neue Levels oder Komfortfunktionen aus späteren Inkarnationen.

Sega-Software lässt euch eher kalt? Dann gebt mit uns Gas in **WipEout**, dem großen PlayStation-Zukunftsraser. Wir zeichnen die Entwicklung der Serie nach, bis hin zur aktuellen Mobilspiel-Travestie, die mit dem Kern der Serie nichts mehr zu tun hat.

Für Nintendo-Freunde haben wir unter anderem den Schwerpunkt **Top 25 der GameCube-Spiele**, aber auch eine Betrachtung des ungewöhnlichen Serienteils **Donkey Kong 3.**

Ihr seht euch eher im Homecomputer-Lager? Dann ist bestimmt unsere 14-Seiten-Strecke zu **40 Jahre ZX Spectrum** interessant für euch, inklusive jährlicher Aufschlüsselung der Top-Spiele und Top-Trends. Oder Artikel zu Spielen wie **Super Cars II** (Amiga) oder **Back to Skool.** Aber auch ein Report zu den jüngst publik gewordenen **Ultima- und Akalabeth**-Fälschungen ist für euch gedacht.

PC-Freunde vergessen wir natürlich auch nicht, für euch gibt es unter anderem Artikel zu **PC-Spiele-Restaurierern, Shogun: Total War** und **Red Faction**. Dazu kommen wieder viele Artikel unserer deutschen Spielejournalisten-Veteranen wie Stephan Freundorfer, Roland Austinat, Michael Hengst, Winnie Forster und Harald Fränkel.

Bevor ich nun gleich wieder meinen Kopf in den geöffneten Kühlschrank stecke, wünsche ich euch: Viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Externe Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER

INHALT 4/2022

September, Oktober, November 2022



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

SONIC ORIGINS

038 Wir fühlen Segas aktueller Remaster-Sammlung auf den Zahn

040 **Sonic the Hedgehog**
Kinderkrankheiten wurden auskuriert

042 **Sonic the Hedgehog 2**
Lost Level nun offiziell enthalten

044 **Sonic CD**
Der Mega-CD-Ableger führte zur Retro Engine

046 **Sonic 3 & Knuckles**
Auch der Fan-Favorit erhielt ein Remaster

RETRO-REVIVAL

006 **Loom**
Michael Hengst reist erneut durchs magische Musik-Adventure von Lucasfilm Games

030 **Pang**
Obwohl er eigentlich auf Amiga spielte, zog *Pang* Stefan Freundorfer oft in die Arcade

066 **King Kong**
Harald Fränkel vergleicht seinen damaligen Eindruck vom Atari-Modul mit dem heutigen

088 **Novastorm**
Vorgerenderte 3D-Grafik direkt von der CD abgespielt – Winnie Forster war begeistert

132 **Beyond Good and Evil**
Anatol Locker begab sich erneut in die ebenso skurrile wie ansprechende SF-Welt

150 **Flipper (VC 4000)**
Roland Austinat erinnert an die einzige deutsche Konsole und einen ihrer Top-Hits

KLASSIKER-CHECK

008 **Raid over Moscow**
Der einst indizierte Titel sorgte für Aufregung – doch wie hat er sich spielerisch gehalten?

024 **Blade Runner**
Jörg Langer hat in der Westwood-Umsetzung seines Lieblingsfilms Replikanten gejagt

050 **Counter-Strike**
Winnie Forster zeichnet den Erfolgsweg der ehemaligen *Half-Life*-Mod nach

074 **Incredible Machine**
Rätselspiel mit Suchtgarantie: Der Bildschirm als Bastelbogen für komplexe Maschinen

118 **Pokémon Feuerrot & Blattgrün**
Michael Hengst hat sich erneut in die Büsche geschlagen, um Taschenmonster zu fangen

MAKING OF

026 **The Terminator**
Wie David Perry an die Film-Lizenz kam und sie für Sega-Konsolen umsetzte

068 **Super Cars II**
Amiga-Raser frohlockten, denn der zweite Teil war noch rasanter als der erste

098 **Shogun: Total War**
Creative Assembly hatte bislang Sportspiele portiert – und schuf eine Genre-Revolution

120 **Red Faction**
Auf dem Mars flogen Fetzen und Brocken: Die Levels waren weitgehend zerstörbar

140 **Krull**
Ein seltsamer Fantasy-Film aus den 80ern war die Vorlage dieser Minispiel-Sammlung

144 **The Simpsons: Hit & Run**
Springfield als Map, bizarre Vehikel und verrückte Charaktere – Radical schuf einen Hit

152 **Major Havoc**
Vier Jahrzehnte nach dem Release haben der Schöpfer und ein Fan das Spiel vollendet

162 **Hunter**
Von wegen *GTA:* Das wohl erste Open-World-Actionspiel mit Vehikeln war *Hunter*

168 **Professional Ski Simulator**
Ein Ski-Urlaub der Oliver-Brüder führte zu diesem bockschweren Abfahrt-„Simulator“

HISTORIE & EXPERTENWISSEN

032 **Bubble Bobble II: Bubble Symphony**
Eigentlich war das geniale *Bubble Bobble* nicht steigerbar. Dem Nachfolger gelang es!

058 **Ecco the Dolphin**
Ein friedliches Meeresäugetier als Held in einem ziemlich kniffligen Unterwasser-Spiel

076 **Donkey Kong 3**
Ein *Donkey Kong* ohne Klempner Mario? Das war nur eine der Überraschungen von Teil 3

106 **WipEout**
Pfeilschnelle Echtzeit-3D-Grafik: Bei *WipEout* ließ die PlayStation ihre Muskeln spielen

134 **Back to Skool**
Der hierzulande fast unbekannte Nachfolger zu *Skool Daze* legte noch eine Chaos-Schippe drauf

FIRMEN-ARCHIVE

084 **Capstone**
Der britische Low-Budget-Publisher brachte einige der miesesten Spiele der 90er heraus

158 **Nu Wave Software**
Das Label von Publisher CRL lebte nur kurz, sorgte aber für besonders kreative Releases

HARDWARE/PLATTFORM

010 **40 Jahre ZX Spectrum**
Wer schon immer wissen wollte, wieso der Speccy in UK so ein Riesending war, erfährt es hier – samt Jahres-Trends und Top-Hits

052 **Egret II Mini**
Diese Mini-Emulator-Konsole hat eine Besonderheit: einen drehbaren Bildschirm

090 **Top 25: Game-Cube-Spiele**
Einmal mehr haben wir uns getraut, die 25 besten Spiele einer Plattform zu küren

FÜR SAMMLER & GENIESSER

082 **Falsches Spiel mit Retro-Games**
Tobias Hübner hat zum Fälschungsskandal rund um *Akalabeth* und *Ultima* recherchiert

104 **Was wurde aus Propeller Arena?**
Viele Dreamcast-Fans freuten sich darauf, doch dann kam das Konsolen-Aus

124 **Full Set: SuperGrafx-Titel**
Eine besonders exklusive Komplettsammlung stellt Winnie Forster dieses Mal vor

126 **Die PC-Spiel-Restaurierer**
Wir haben mit den Nightdive Studios über ihre vielen Remasters gesprochen

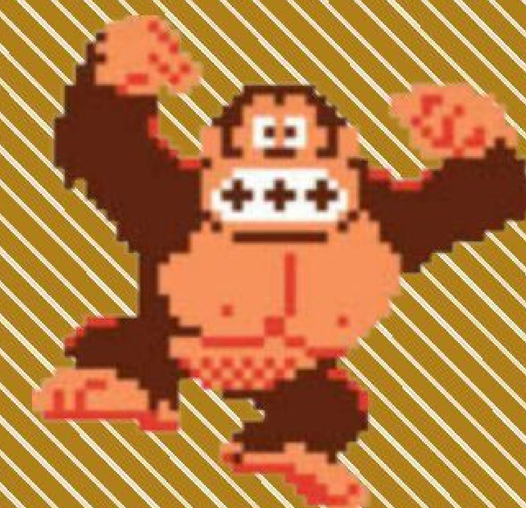
172 **LOAD"NEUES SPIEL",8,1**
Harald Fränkel stellt wieder aktuelle Spiele für uralte Systeme vor, darunter Atari und C64

RUBRIKEN

003 **Editorial**

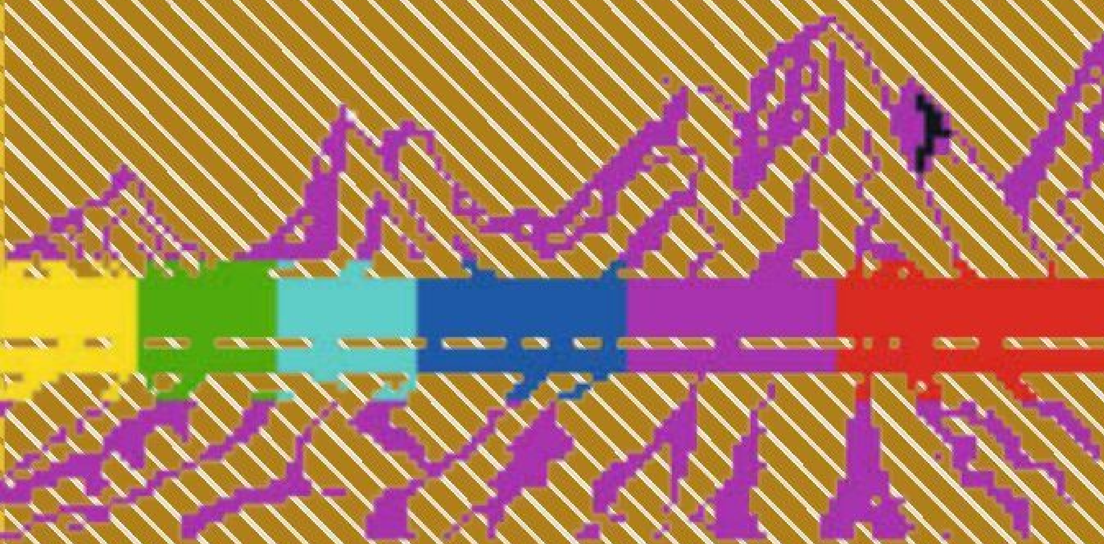
176 **Retro-Feed**

178 **Vorschau, Impressum**



RETRO-HARDWARE

... VON BRANDNEU BIS STEINALT





010



052



090

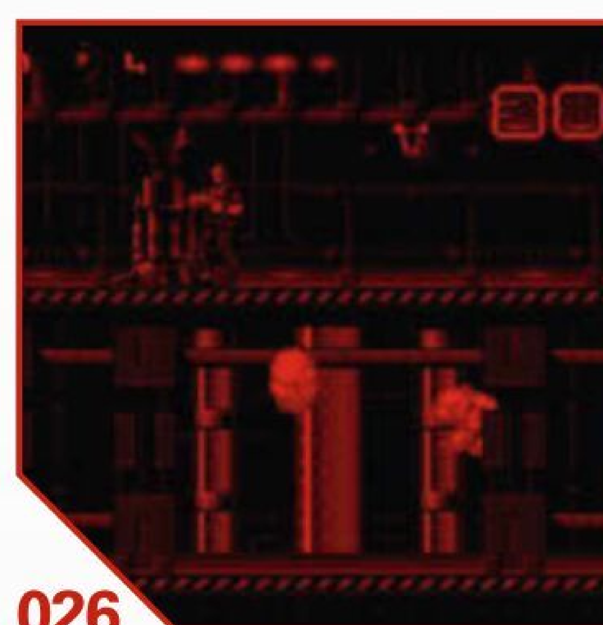


150

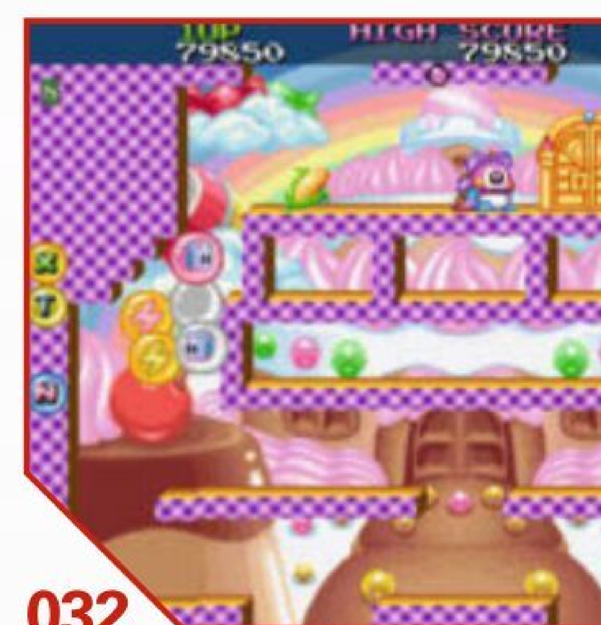




008



026



032



038



050



068



074



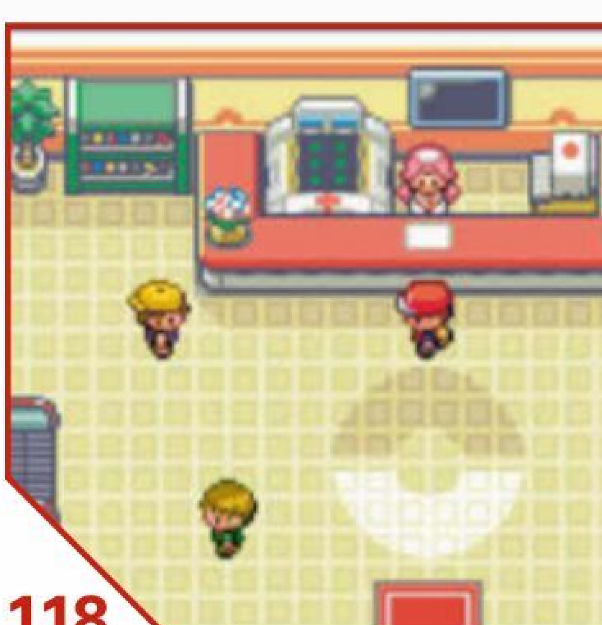
090



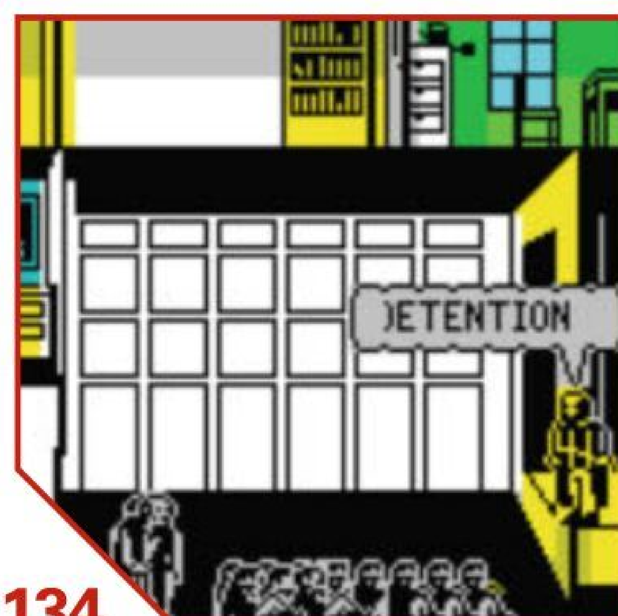
098



106



118



134



162



144

Loom

LUCASARTS' WUNSCHKONZERT



» PUBLISHER: LUCASFILM GAMES LLC
» ERSCHIENEN: 1990
» HARDWARE: MS DOS, ATARI ST, AMIGA

Von Michael Hengst

Ende der 80er und in den frühen 90er Jahren des vorigen Jahrhunderts hatten die Macher von Lucasfilm Games die Abenteuerspiele-Fangemeinde fest im Griff. Nach dem fantastischen *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* erschien im gleichen Jahr mit *The Secret of Monkey Island* eines der wohl beliebtesten und bekanntesten Grafikabenteuer der letzten 50 Jahre. Kurzum: Lucasfilm Games wurde zum Synonym für das Genre der Point-and-Click-Adventures und galt als Siegel für Qualität, tolle Storys, Humor und furiose Knobeleien.

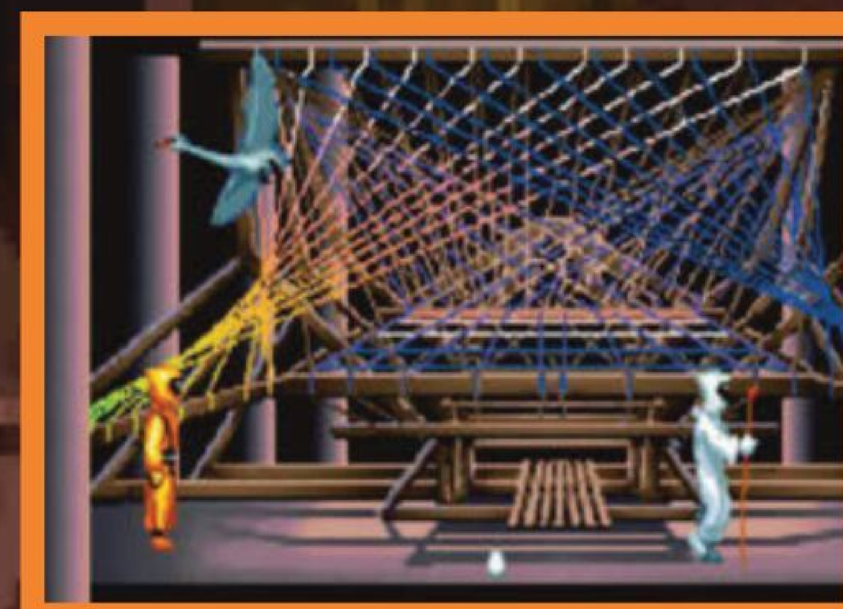
Etwas abseits vom klassischen Mainstream-Abenteuer gab es dann noch *Loom*. Das von Ex-Infocom-Designer Brian Moriarty geschriebene musikalische Fantasy-Adventure war so ganz anders als die Rätselkollegen. Es gab keinen einzugebenden Text oder bekannte Befehle aus einer Liste von Kommandos. Das komplette Spiel wurde vollständig mit der Maus gesteuert, statt Texteingaben gab es Musik. Ja, wirklich: Puzzles wurden mit einer Abfolge von vier Noten gelöst.

Zu Beginn standen nur die Töne c, d und e zur Verfügung. Später umfasste die Tonleiter acht Noten, wobei weitere Töne teilweise erst durch das Lösen von Rätseln „freigeschaltet" werden mussten. Minimalismus pur: Es gab kein Menü, kein Inventar, keinen Text. Keine Puzzle-Items. Und das Notensystem hatte durchaus seine Tücken, auch mit dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad: Im leichtesten Modus wurden Töne auf dem Bildschirm angezeigt, in der schwersten Einstellung musste man sich die Abfolge nicht nur merken, sondern auch nach Gehör wieder abspielen, weil die Notenanzeige fehlte.

Zudem besaßen zahlreiche Musikstücke zwei gegensätzliche Effekte, die im Spiel für Puzzles genutzt wurden. So konnte mit einer Notenfolge Stroh in Gold verwandelt werden. Mit der umgekehrten Abfolge dann logischerweise Gold in Stroh. Einige Puzzles erforderten zudem eine Abfolge von mehreren Musikstücken. Ein Beispiel (Achtung Spoiler): Im Spielverlauf trifft man auf einen Drachen, der es sich auf seinem Goldhaufen gemütlich macht. Besagter Drache erzählt freimütig, dass er Angst vor Feuer hat. Das Puzzle funktioniert also wie folgt: Mit Musikstück A verwandelt man das Gold in Stroh und mit Musik B wird der Drache in einen tiefen Schlummer versetzt. Er schnarcht laut vor sich hin, setzt damit das Stroh in Brand, wacht auf und sucht das Weite.

Insgesamt gibt es 16 Musikstücke aus jeweils vier Tönen, plus rund ein Dutzend Reverse-Effekte. Leider täuscht die Anzahl an magischen Musikstücken nicht über die überschaubare Länge des Spiels hinweg: *Loom* ist kurz. Sehr kurz. An einem Wochenende hatten die meisten Tüftler das Spiel durch. Ein Kritikpunkt, der schwer auf die Wertungen drückte – im damaligen Meinungskasten aus der *Power Play* 7/90 meckerte ich dann auch ordentlich los: „*Loom* ist eher ein spielerischer Film als ein reines Spiel, aber diese Art von Programm kommt für meinen Geschmack fünf Jahre zu früh."

Und ich hatte (leider) recht, denn heute zeigt sich, dass *Loom* seiner Zeit zu weit voraus war. 32 Jahre nach dem Original-Release hatte ich, das gebe ich gerne zu, mit dem Spiel meinen Spaß und konnte erst jetzt die schlichte, aber auch geniale Einfachheit von Moriartys Werk wirklich würdigen. Die Fantasy-Story um den magischen Weberknecht Bobbin Threadbare, der den Rest seiner Webergilde finden will, ist humorvoll umgesetzt, witzig und vor allem optisch ein Hingucker (besonders für damalige Verhältnisse). Hauptakteur ist natürlich heute wie damals die Akustik. Die von Tschaikowskis „Schwanensee" inspirierte Vertonung kam damals durch eine sündhaft teure Roland MT32 erst so richtig zu Geltung. Heute sind eine komplette Sprachausgabe und Konzertmusik ja Standard. Ich finde es schade, dass *Loom* eine Eintagsfliege blieb, denn ursprünglich war eine ganze musikalische Trilogie geplant. *














e
f
g
a
b
C

KLASSIKER-CHECK

Raid over Moscow

Die UdSSR hat zahlreiche Atomraketen gestartet. Ihr Ziel: Großstädte in den USA und Kanada. Da westliche Nuklearwaffen in Übereinstimmung mit dem SALT-IV-Abkommen abgerüstet wurden, glauben die Sowjets, auf diese Weise die totale Weltherrschaft zu erlangen.“ Nein, diese markanten Worte servieren uns nicht die neuesten Nachrichten, sondern die Verpackung von *Raid over Moscow*. Historisch versierte Leser haben vermutlich schon beim SALT-IV-Abkommen gestutzt – das hat es schließlich nie gegeben. Den Kalten Krieg gab es sehr wohl: Access Software nutzte 1984 den geopolitischen Hintergrund für einen actionlastigen Sturm auf Moskau.

Raid over Moscow war der inoffizielle Nachfolger von *Beach-Head*, das der amerikanische Entwickler Access Software 1983 veröffentlicht hatte. Ging es in *Beach-Head* gegen einen fiktiven Westentaschendiktator, griff Designer Bruce Carver ein Jahr später die damalige Weltlage auf: Die Sowjetunion war in Afghanistan einmarschiert, hatte den Olympischen Sommerspielen in Los Angeles (nach dem westlichen Boykott der Sommerspiele 1980 in Moskau) die kalte Schulter gezeigt und obendrein noch eine voll besetzte koreanische Linienmaschine auf falschem Kurs abgeschossen. Währenddessen zogen Schüler und Studenten nach Bonn, um gegen die Stationierung von Atomraketen auf deutschem Boden zu protestieren.

So war dem Spiel vor allem eins gewiss: große Aufmerksamkeit. Große Verbreitung erfuhr es nicht, denn die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften kassierte den Titel 1985 ein beziehungsweise setzte ihn auf ihre berühmte Indizierungsliste. Über Schulhofkopierkanäle verbreitete sich *Raid over Moscow* dennoch zielsicher durch die ganze Republik – sogar in der DDR, wo die Staatssicherheit es als „besonders militaristisch und inhuman“ geißelte. In Finnland kam es nach einer Parlamentsanfrage sogar zu einer diplomatischen Krise mit der Sowjetunion. Eine bessere Werbung hätte sich selbst Bruce Carver nicht ausdenken könne: *Raid over Moscow* stand daraufhin sieben Monate an der Spitze der finnischen C64-Charts.

Inhaltlich handelt es sich bei dem Spiel wie schon bei *Beach-Head* um eine Sammlung von Minispielen. Los geht's in einer Raumstation, dem orbitalen Hauptquartier der Strategic Air Command der USA. Dort nehmen wir uns ins Cockpit eines Stealth-Flugzeugs Platz und steuern es aus dem Hangar. Damit geht es dann ins Feindesland, wo wir im Tiefflug mit einer Flughöhe von bis runter auf sensationelle zwei Meter dem sowjetischen Abwehrfeuer ausweichen. Anschließend gilt es, zahlreiche Raketensilos zu zerlegen – auch wenn ja eigentlich schon diverse nordamerikanische Städte Besuch bekommen (haben).

Sind die Silos Geschichte, wechselt das Spiel ins namensgebende Moskau. Hier stehen wir mit einem Mörser bewaffnet vor dem Staatlichen Historischen Museum. Dass sich das russische Verteidigungsministerium wohl ganz sicher nicht dort befindet, überirdisch und ungeschützt? Geschenkt. Es kommt noch „besser“: Zwei Jahre vor Tschernobyl bedient Bruce Carver nonchalant die Angst vor einer nuklearen Katastrophe. Einmal ins Gebäude gelangt, finden wir dort einen roboterbetriebener (!) Atomreaktor (!!), den wir im großen Finale des Spiels in die Luft jagen (!!!) müssen – einen solch hanebüchenen Unsinn trauten sich nicht mal die Drehbuchschreiber von *Rambo 2* (1985) oder *Red Heat* (1988).

Im Jahr 2010 flog *Raid over Moscow* von der Indizierungsliste der Bundesprüfstelle. Man könnte nun vermuten, dass den Beamten 25 Jahre später aufgefallen war, dass die Pixel-Action bei „älteren Jugendlichen“ doch nicht zu Nebenwirkungen wie „physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderen“ geführt hatte. Angesichts hyperrealistischer Tötungssimulationen, die heute bei Treffern teils Röntgenbilder vom Kugeleintrittspunkt zeigen, eine nachvollziehbare Vermutung.

Aber weit gefehlt: Es handelte sich schlicht um eine automatische Listenstreichung nach §18, Abs. 7, Satz 2 des deutschen Jugendschutz-Gesetzes. Und angesichts der heutigen Weltlage muss die Frage erlaubt sein, wo ein Spiel aufhört und die Propaganda beginnt. Von den Opfern und den Folgen eines thermonuklearen Weltkriegs beziehungsweise eines havarierten Atomreaktors fehlt in *Raid over Moscow* schließlich jede Spur. *



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Ab ins Cockpit!

Die Übersichtskarte zum Spielstart erinnert an *Beach-Head*: Sie zeigt die Ziele der sowjetischen Atomraketen nebst Einschlagszeitpunkt. Zeit, ein bis fünf Stealth-Flugzeuge sicher aus dem Hangar zu bugsieren. Das ist nicht so trivial, wie es klingt: Viele Weltenretter scheiterten daran, im richtigen Moment die Hangarschleuse zu öffnen. Idealerweise bugsieren wir gleich mehrere Flieger ins All, um nicht bei einem Abschuss erneut Zeit im Hangar zu vertrödeln.



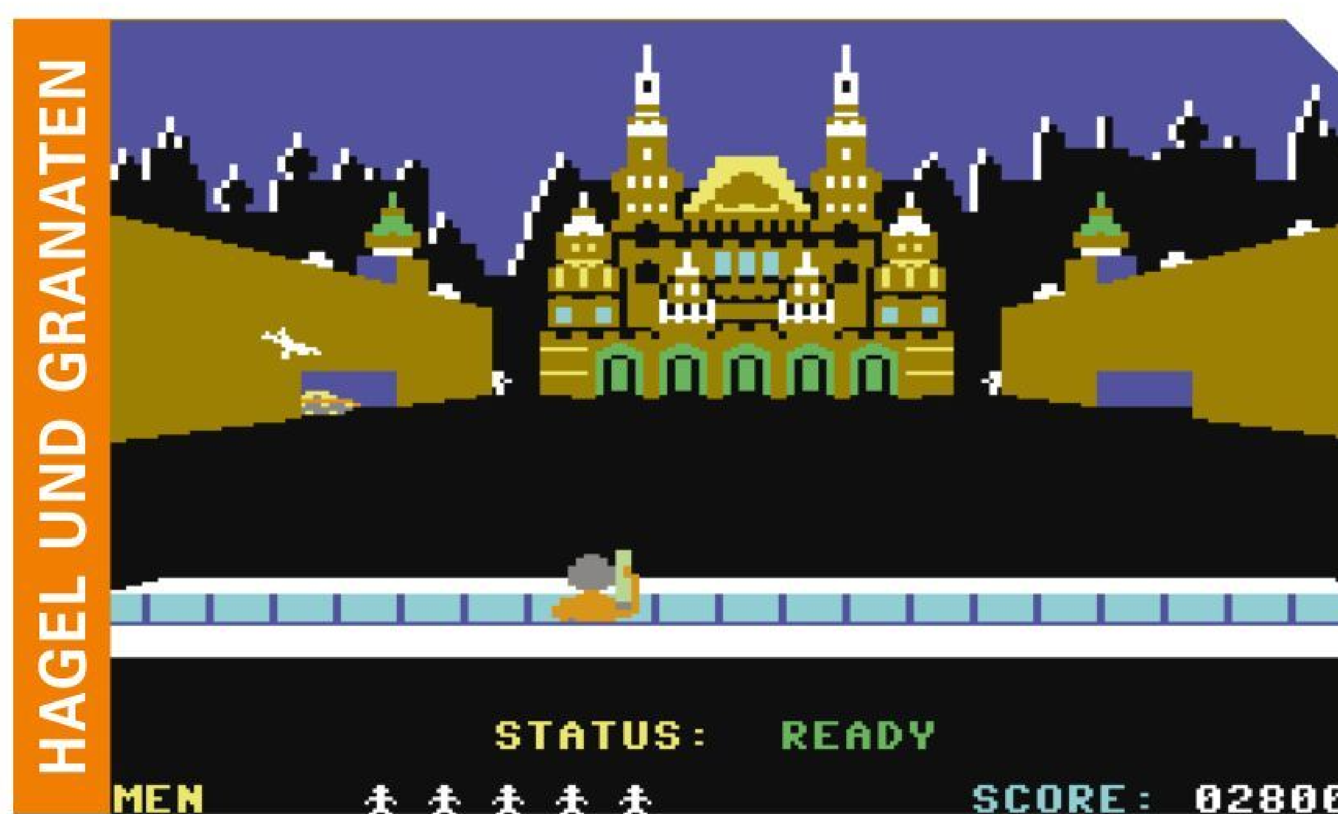
Im Tiefflug gen Osten

Vor dem Ballern auf die Raketensilos steht ein Hindernisparcours. Wir müssen in einer an den seinerzeit ebenfalls indizierten Klassiker *Blue Max* erinnernden Sequenz in Bodennähe in Richtung der Abschussbasen düsen. Das schmeckt den Verteidigungsstreitkräften der UdSSR nicht, die uns mit Panzern, Hubschraubern und Cruise Missiles (!) den Garaus machen wollen. Eine Generation von Spielern weiß: Joystick nach hinten ziehen hebt das Flugzeug in die Luft.



Atomraketen? Nein danke!

Im nächsten Minispiel warten vier Raketenbasen in Leningrad, Kiew, Minsk und Saratov auf uns. In jeder stehen eine primäre und vier sekundäre Abschussanlagen. Die Zerstörung der primären stoppt weitere Atomraketenstarts und bringt uns zurück in den Hangar, die vier sekundären liefern Punkte und Extraleben. Alle fünf schießen auf uns – genau wie ein Abfangjäger, der uns wild feuernd auf die Pelle rückt. Wer sagt, es sei leicht, die Welt zu retten?



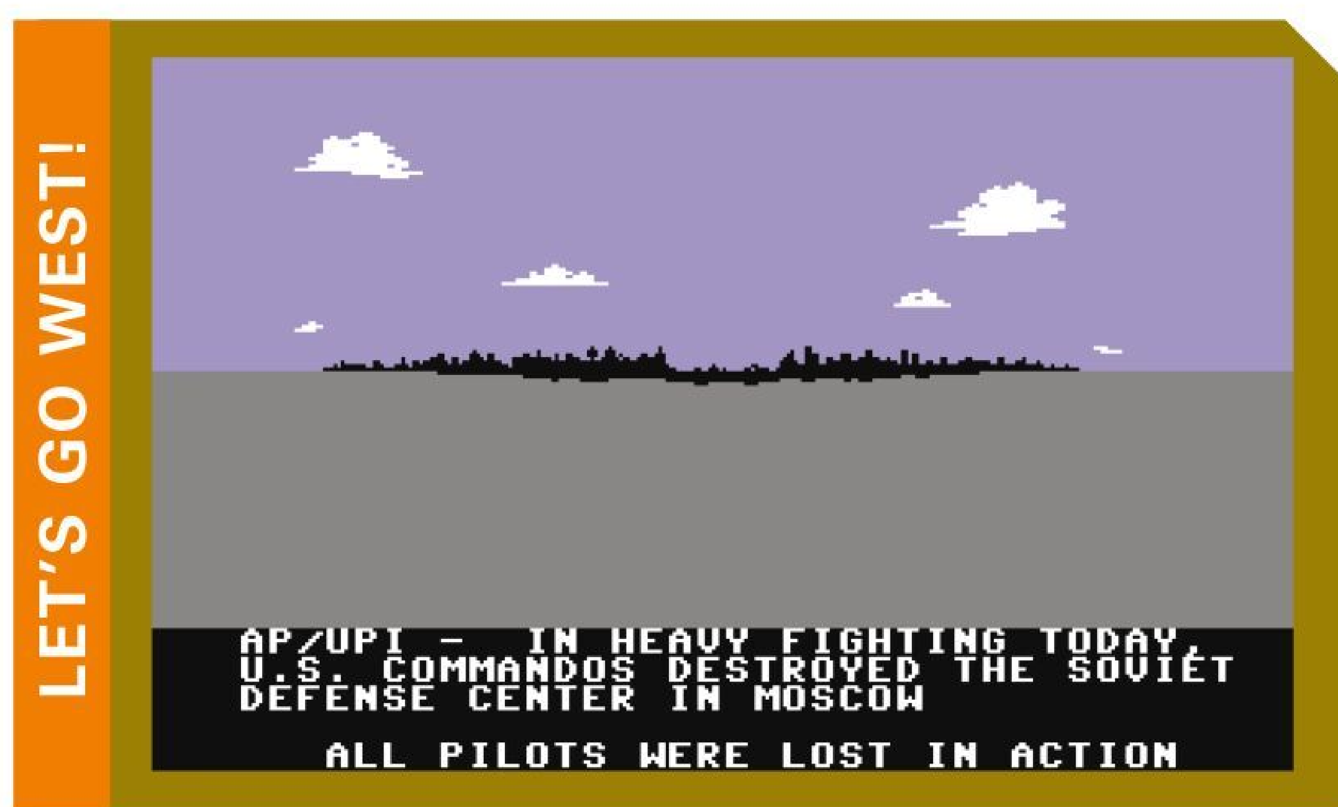
Weg frei dank Mörserbeschuss

Sind alle vier Basen Geschichte, tauschen wir unser Flugzeug gegen einen Mörser ein, denn Bruce Carver verlegte das Verteidigungsministerium ins Staatliche Historische Museum am Roten Platz. Wir wollen hinein, doch daran wollen uns Scharfschützen, Panzer und Geschütze hindern. Eine gut gezielte Granate stoppt die Verteidiger und öffnet den Weg ins Gebäude. Wer gut zielt, schießt im richtigen Moment eine Turmspitze ab, die dann auf den Panzer stürzt.



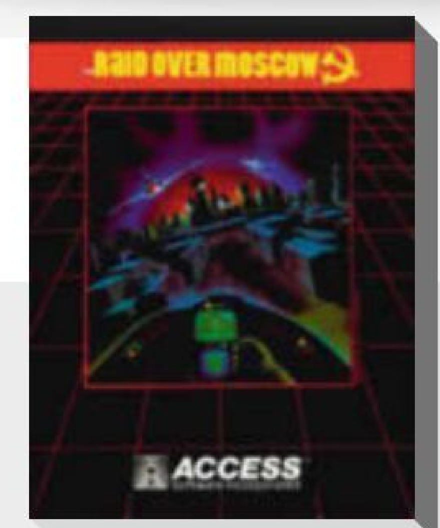
Reaktor-Roboter-Zielschießen

Der wohl absurdeste Teil des Spiels findet im Atomreaktor des Verteidigungsministeriums statt. Wir müssen ein paar Roboter erledigen, die den Reaktor mit Kühlmittel versorgen. Dazu werfen wir eine Art Frisbee in Richtung der Roboter. Die sind ob der Störung etwas ungehalten und beginnen schon bald damit, auf uns zu ballern und ihre Arbeit zu vernachlässigen. Also Beeilung, damit wir noch vor der Kernschmelze heil aus dem Reaktor entkommen können.



Freiheit und Abenteuer

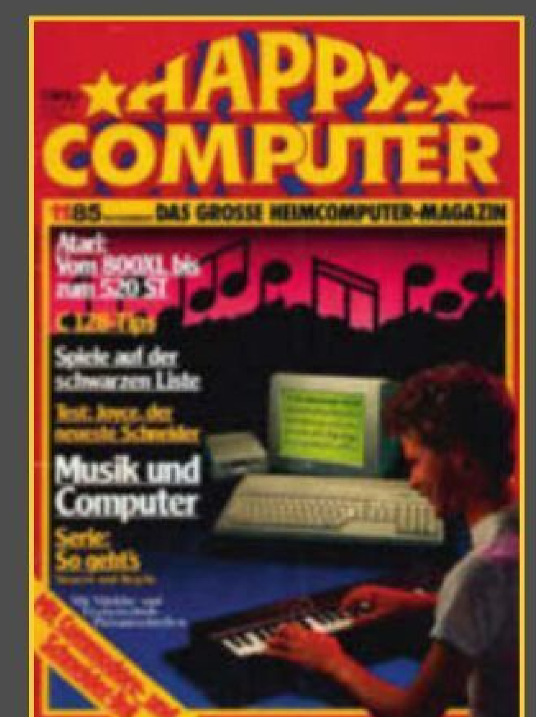
Raid over Moscow besitzt sogar einen echten Abspann: Gelingt es uns, den Atomreaktor zur Kernschmelze zu bringen und rechtzeitig ins Cockpit zu klettern, fliegen wir durch den strahlend blauen Himmel gen Westen, während Moskau von Explosionen geschüttelt wird. Geht der Reaktor mit uns hoch, erscheint eine alternative Agenturmeldung. Wen interessiert da ein verstrahltes Europa, wenn der „American Way of Life“ durch unseren Einsatz gesichert wurde?



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** APPLE II, ATARI 8-BIT, BBC MICRO, COMMODORE C-64, ENTERPRISE 128, SCHNEIDER CPC, SINCLAIR ZX SPECTRUM
- » **PUBLISHER:** U.S. GOLD
- » **ENTWICKLER:** ACCESS SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1984
- » **GENRE:** ACTIONSPIEL

Was die Presse sagte …



Happy Computer 11/1985

„Selbst wenn das Ganze grafisch noch so toll aufgemacht ist, bleibt es eine Zumutung, wenn in einem ‚Spiel‘ Angehörige eines Volkes gezielt niedergemetzelt werden. Deswegen haben wir Titel wie *Raid over Moscow* und *Castle Wolfenstein* in unserem Spiele-Teil stets boykottiert. Wer sich das als Erwachsener unbedingt antun will, möge seine Armeen auf dem Bildschirm dirigieren. Doch bei einem 12-jährigen kann man einfach nicht voraussetzen, dass er sich bewusst ist, was er mit dem Joystick anstellt.“ (*Heinrich Lenhardt*)

Was wir denken

Wir mögen heute über die simple Optik des immer noch recht schweren *Raid over Moscow* schmunzeln, das vor bald 40 Jahren Bundesprüfstelle und Redaktionen in Aufruhr gebracht hat. Außerdem gibt es heute deutlich realistischere und brutalere Spiele, die echte Konflikte zum Schauplatz haben. Doch der historische Kontext ist wichtig: Würde heute ein Spiel namens *Raid over Kiev* erscheinen, wäre das Aufsehen mindestens genauso groß wie damals.




40 JAHRE ZX SPEC





ls Sinclair den ZX Spectrum im April 1982 herausbrachte, war es für alle Beteiligten wohl undenkbar, dass 40 Jahre später immer noch Artikel über das Gerät geschrieben und wohlige Erinnerungen zwischen Fans ausgetauscht würden.

Damals fielen zwei Dinge zusammen, die den Erfolg des Geräts begünstigten: Die Nachfrage nach Computern stieg schnell an und die Herstellungskosten der Bauteile sanken ebenso rasant – so rasant, dass Sinclair alle zwölf Monate ein Hardware-Upgrade durchführte. Der Hinweis darauf steckte schon im Namen: ZX80 (1980), ZX81 (1981), ZX82 und ZX83. Im Gegensatz zu den heutigen jährlich neuen Handy-Modellen waren diese Updates alles andere als reine Kosmetik. Der ZX81 war noch ein Monochromgerät ohne Sound, während beim ZX82 sowohl Sound als auch Farbgrafik hinzukamen. Dieser Schritt erschien so bedeutsam, dass Sinclair den ZX82 kurzerhand in ZX Spectrum umbenannte.

Auch deutsche Retro-Fans wissen, dass der von den Briten liebevoll „Speccy" genannte Rechner ein Kompromiss zwischen Bezahlbarkeit und technischer Leistungsfähigkeit war. Der Sound war kläglich und die Tastatur aus Gummi – dennoch war das Gerät besser als so mancher Konkurrent. Die schnelle CPU, die Farbgrafik und der üppig bemessene Speicher eigneten sich außerdem ideal für Spiele. Das Ergebnis war ein Computer, der sich vor allem in seinem Heimatland Großbritannien millionenfach verkaufte und eine nicht zu unterschätzende Rolle für die ganze Branche spielte.



» ***The Hobbit*** **war für eine ganze Generation der Erstkontakt mit interaktiver Fiktion.**



» **Szenen einer frühen Computermesse.**

»BIS ZUM SOMMER WAR DAS GERÄT NUR SELTEN ZU BEKOMMEN.«

TRUM

ZUM 40. JUBILÄUM DES ZX SPECTRUM GRATULIERT RETRO GAMER MIT EINEM IN JAHRE UNTERTEILTEN ÜBERBLICK DER SPIELE, EREIGNISSE UND SCHLÜSSELFIGUREN, DIE EINE GANZE GENERATION AN GAMERN UND PROGRAMMIERERN HERVORGEBRACHT HABEN.

1982

Unsere Geschichte beginnt am 23. April 1982, als Sinclair auf der Earl's Court Computermesse in London den ZX Spectrum erstmals vorstellte. Durch Engpässe in der Produktion war das Gerät bis zum Sommer allerdings kaum zu bekommen.

Erst Monate später konnten die meisten Interessenten einen Spectrum 16K für 125 Pfund (etwa 400 DM) oder das Modell 48K für 175 Pfund (530 DM) erwerben. Dadurch war auch die Auswahl an Software 1982 nicht gerade riesig. Erst gegen Jahresende konnten Spectrum-Besitzer professionell produzierte Spiele kaufen. Noch im Juni schrieben die meisten Fachzeitschriften eher über das Vorgängermodell ZX81, mit deutlichem Fokus auf Anwendungen statt Spielen.

Zwei Monate später stellte sich zu allem Überfluss eine Charge an 16K-Geräten bei einer Qualitätskontrolle als fehlerhaft heraus, sie wurde gar nicht erst in den Handel gebracht. Sinclair suchte händeringend nach Geld, um den Umsatzverlust auszugleichen und die Produktion des Spectrum und anderer Geräte sicherzustellen.

Im November 1982 kamen die ersten Spiele, hinter denen meist Sinclairs Entwicklungspartner Psion stand. Unter den besseren waren diverse Automatenklone wie *Space Raiders* (eine Kopie von *Space Invaders*) oder *Planetoids* (*Asteroids*). Andere Publisher wie Melbourne House oder Quicksilva sprangen schnell auf den Zug auf, der sich nun allmählich in Fahrt zu setzen begann. Ende 1982 beleuchteten schließlich auch die meisten Magazine den Spectrum und seine Software genauer.

HARDWARE › SOFTWARE

Trotz der beschriebenen Verzögerungen beim Spectrum rührte Sinclair weiterhin kräftig die Werbetrommel für Hardware-Add-ons wie das ZX Microdrive. Die Aussicht auf ultraschnelle Ladezeiten und einfache Bedienung überzeugte viele weitere Käufer. Während des ganzen Jahres vermarktete Sinclair die Vision, dass durch eine Reihe von Zusatzhardware der Kauf eines Spectrum nur der Anfang sein würde.



WICHTIGE SPIELE

PENETRATOR



PUBLISHER:	MELBOURNE HOUSE
ENTWICKLER:	VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

Penetrator versteht sich als Variante des Ballerklassikers *Scramble*, wobei hier sogar ein Level-Editor mitgeliefert wurde, mit dem man eigene Landschaften zum Bombardieren gestalten konnte. Damit war der Titel seiner Konkurrenz voraus.

HORACE GOES SKIING



PUBLISHER:	PSION
ENTWICKLER:	WILLIAM TANG
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (PERSONAL COMPUTER NEWS)

Tang hatte als Entwickler bei Psion bereits den *Pac-Man*-Klon *Hungry Horace* programmiert und lieferte mit dieser Kombi aus *Frogger* und *Slalom* das beste Spiel der *Horace*-Trilogie – und einen denkwürdigen Titel der Speccy-Frühzeit.

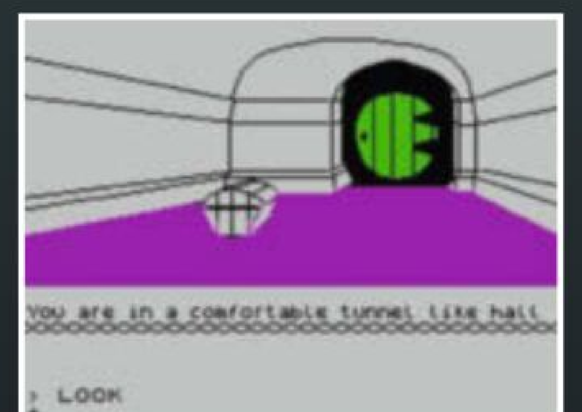
FOOTBALL MANAGER



PUBLISHER:	ADDICTIVE GAMES
ENTWICKLER:	KEVIN TOMS
HÖCHSTE WERTUNG:	909/1000 (ACE)

Alle heute beliebten Fußballmanager lassen sich auf Kevin Toms *Football Manager* zurückführen. Für die damalige Zeit waren die Interaktions- und taktischen Entscheidungsmöglichkeiten herausragend – und die grafische Darstellung okay.

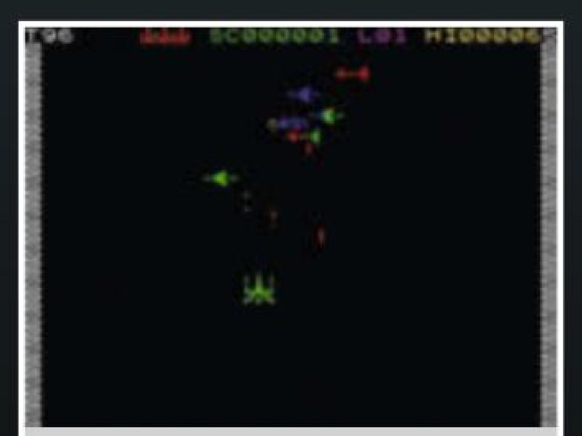
THE HOBBIT



PUBLISHER:	MELBOURNE HOUSE
ENTWICKLER:	VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

Adventures waren eine der tragenden Säulen der frühen Software-Szene auf dem Spectrum, wobei *The Hobbit* als herausragend gilt. Mit seiner (bei Betreten des Raums gezeichneten) Grafik und herumwandernden NPCs hob es sich mit Leichtigkeit von der Konkurrenz ab.

ARCADIA



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	DAVID LAWSON
HÖCHSTE WERTUNG:	4/5 (HOME COMPUTING WEEKLY)

Der frühe Programmiererfolg *Arcadia* des inzwischen verstorbenen David Lawson half dabei, Imagine als eines der führenden Studios auf dem Spectrum zu etablieren. Bei dem *Galaxian*-Verschnitt bewegt man das eigene Raumschiff frei über den Bildschirm.

1983

Als der Spectrum schließlich in den Filialen großer Kaufhausketten auftauchte, war klar, dass sich die Lieferprobleme entspannt hatten. In machen Geschäften durfte man das Gerät und die neueste Software sogar selbst ausprobieren.

Ebenfalls im Jahr 1983 explodierte die Auswahl an Spielen, auch wenn diese noch nicht so abwechslungsreich waren wie später. Wenn man in der Spielhalle gerne *Space Invaders* oder *Galaxian* zockte, hatte man auf dem Spectrum die Wahl zwischen mindestens 20 inoffiziellen Klonen. Sowohl von *Frogger* als auch von *Pac-Man* gab es jeweils mehr als ein Dutzend Varianten und natürlich ungezählte Labyrinthspiele.

Zum Glück fanden sich in dieser Masse auch ein paar echte Perlen. Die von uns ausgewählten Titel schafften es vorbildlich, die Fähigkeiten des Spectrum zu demonstrieren, vor allem im Vergleich mit anderen Homecomputern. Für die meisten britischen Studios wie Bug-Byte, Imagine Software, Quicksilva und Ultimate Play The Game wurde der Spectrum allein schon wegen seines Marktanteils von bald 42 Prozent im Vereinigten Königreich zur wichtigsten Plattform. Dank einer Preissenkung im Mai (auf 99 Pfund für das 16-KB- und 129 Pfund für das 48-KB-Modell – Letzteres war im Rückblick das eigentliche Schnäppchen) gingen die Verkaufszahlen durch die Decke.

Der erste wichtige Meilenstein wurde im August mit einer halben Million verkauften Geräten erreicht. Dadurch gerieten auch die wenigen Rückschläge in Vergessenheit, etwa das unzuverlässige und mit 16 Monaten Verspätung erschienene Interface 1 mit Microdrive oder der Modul-Steckplatz Interface 2, für den nur magere zehn Cartridges erschienen und der sich damit nie etablieren konnte.

» DANK EINER PREISSENKUNG GINGEN DIE VERKAUFSZAHLEN DURCH DIE DECKE. «

SINCLAIR DER RITTER

■ Im Juni 1983 wurde bekannt, dass Clive Sinclair, der von vielen liebevoll „Onkel Clive“ genannt wurde, von der Queen in den Ritterstand erhoben werden sollte. Mit nur 42 Jahren erhielt der fortan mit „Sir“ betitelte Sinclair diese Ehre für seine Verdienste um die britische Computerindustrie und insbesondere dafür, Mikrochips massenhaft verfügbar gemacht zu haben.





» [ZX Spectrum] Ungezieferbeseitigung à la Ultimate: *Pssst* erschien als einer von nur zehn Titeln auf Cartridge.

WICHTIGE SPIELE

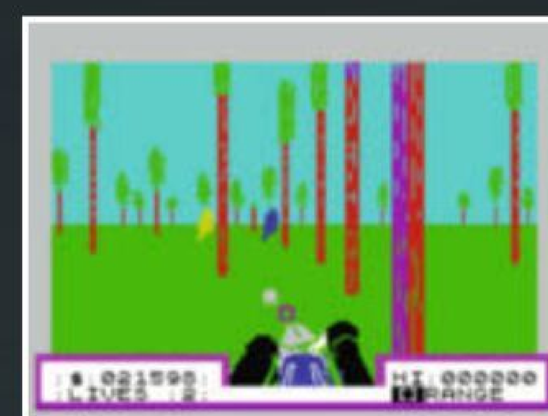
JETPAC



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

■ Mit diesem Knaller erschien Ultimate auf der Bühne und demonstrierte sowohl die eigenen Programmierkünste als auch die Eignung des Spectrum als „Heimautomat“. Mit *Jetpac* wurde ein Standard gesetzt, an dem sich fortan alle anderen messen mussten.

DEATHCHASE



PUBLISHER:	MICROMEGA
ENTWICKLER:	MJ ESTCOURT
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (CRASH)

■ Genau wie bei *Jetpac* fragte man sich bei diesem inoffiziellen *Star Wars*-Titel, wie er überhaupt mit 16 KB laufen konnte. Es war das erste Spiel mit 3D-Effekt, bei dem man durch einen Wald raste und Bäumen auswich.

MANIC MINER



PUBLISHER:	BUG-BYTE SOFTWARE
ENTWICKLER:	MATTHEW SMITH
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (C&VG)

■ In einer Zeit, als ein Level noch auf einen einzigen Bildschirm passte, bot dieses exzellente Hüpfspiel von Matthew Smith 20 einzigartige Minirätsel. Genau wie sein Nachfolger *Jet Set Willy* ist *Manic Miner* untrennbar mit dem Spectrum verbunden.

ANT ATTACK



PUBLISHER:	QUICKSILVA
ENTWICKLER:	SANDY WHITE & ANGELA SUTHERLAND
HÖCHSTE WERTUNG:	85 % (CRASH)

■ Die Anfangsjahre waren voller Aha-Momente, bei denen man ein Spiel zum ersten Mal sah und nur ehrfurchtsvoll staunen konnte. Ein solcher stellte sich definitiv beim ersten Blick auf die isometrische, ameisenverseuchte Stadt Antescher ein.

CHUCKIE EGG



PUBLISHER:	A&F SOFTWARE
ENTWICKLER:	NIGEL ALDERTON
HÖCHSTE WERTUNG:	80 % (CRASH)

■ Dieses klassische Plattformspiel war nicht weniger schnell und flüssig als der damalige Automat in der Spielhalle. Auch wenn es nicht unumstritten ist, finden wir, dass diese Version von *Chuckie Egg* alle andern aussticht.



1984

Nachdem die Firma viele Computer in die Wohnzimmer gebracht hatte, konzentrierte sich Sinclair nun auf die Büros und veröffentlichte im Januar den Bürorechner QL (Quantum Leap, „Quantensprung").

Dieser Schritt entpuppte sich als Desaster: Während des gesamten Jahres konnten nur 44.000 Exemplare verkauft werden – weniger als vom Spectrum in einem einzigen Monat. Dennoch konnte Sinclair seinen Jahresumsatz um 42 Prozent auf 77,7 Millionen Pfund steigern – hauptsächlich durch den Spectrum. Anlass zur Sorge bereitete allerdings der stagnierende Gewinn, bedingt durch die hohen Entwicklungskosten des QL und des TV80 (eines ebenso erfolglosen tragbaren Fernsehgeräts).

Was die Software betraf, so schossen gefühlt täglich neue Publisher aus dem Boden, von denen sich manche – Ocean Software, Elite Systems, Software Projects – auch langfristig halten konnten. Obwohl vor allem Ocean und Elite den Wert von Lizenzen erkannt hatten, sollte es noch eine Weile dauern, bis Lizenztitel den Markt beherrschten. Ein erstes Opfer war das Studio Imagine, das im Juli 1984 Insolvenz anmelden musste, nachdem es sich mit seinem Mammutprojekt *Bandersnatch* verhoben hatte.



» [ZX Spectrum] Ocean hat in diesem Jahr mit Jon Ritmans erstklassigem Fußballspiel *Match Day* einen Volltreffer gelandet.

Die Fehlschläge beim QL und anderen Abenteuern veranlassten Sinclair, zu dem zurückzukehren, was gut lief, und das war der Spectrum. Im August wurde das 16-KB-Modell eingestellt und zwei Monate später die 48-KB-Variante als Spectrum+ neu aufgelegt. Dabei wurde auch die Gummitastatur durch die robustere des QL ersetzt. Man darf nicht vergessen, dass zwar aus heutiger Sicht das Material aus der Anfangsphase zum Charme des Geräts dazugehört, damals aber für eine schwammige Bedienung im Alltag sorgte – weshalb sie schnellstens ersetzt wurde. Den höheren Preis von nun 179 Pfund begründete Sinclair außerdem mit einem Sechserpack Spiele, das dem Spectrum+ beilag. ▶

»GEFÜHLT SCHOSSEN TÄGLICH NEUE PUBLISHER AUS DEM BODEN, VON DENEN SICH MANCHE LANGFRISTIG HALTEN KONNTEN.«

CRASH SCHLÄGT AUF

■ Zumindest im Heimatland des Spectrum gab es nun eine größere werdende Auswahl an Fachmagazinen für den Homecomputer. Das bekannteste Heft war lange Zeit die *Crash*, die mit einigen kleineren Rezensionen in einem Katalog für den Postversand von Spielen begonnen hatte. Die erste Ausgabe des Heftes, das sich viele Jahre halten konnte, erschien am 13. Januar 1984.



WICHTIGE SPIELE

SABRE WULF



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (CRASH)

■ Das erste Abenteuer von Sabreman blieb vor allem wegen seiner riesigen Karte in Erinnerung, aber auch wegen der bunten Farben und der exzellenten Animationen. Außerdem war es in einer schön gestalteten Schachtel verpackt.

THE LORDS OF MIDNIGHT



PUBLISHER:	BEYOND SOFTWARE
ENTWICKLER:	MIKE SINGLETON
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (PCG)

■ Mike Singleton bezeichnete es als „episch", und da hatte er recht: 4.000 mögliche Kartenfelder und 32 spielbare Charaktere schienen damals gigantisch. Das Spiel selbst war eine Mischung aus 10 % Rollenspiel und 90 % Rundenstrategie.

SKOOL DAZE



PUBLISHER:	MICROSPHERE
ENTWICKLER:	DAVID REIDY & KEITH WARRINGTON
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

■ Eine prägende Erfahrung beim Aufwachsen mit einem Spectrum bestand darin, die NPCs in diesem Spiel mit echten Lehrernamen zu versehen, um sie dann mit Steinschleudern zu triezen oder die Tafeln zu bekritzeln. Siehe auch den Bericht zu Teil 2 in diesem Heft!

DALEY THOMPSON'S DECATHLON



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (SINCLAIR USER)

■ Leichtathletik mit einem weltberühmten Sporthelden als Spielfigur? Dieses Lizenz-Konzept resultierte in einem großen Weihnachtshit. *Hyper Sports* und *Super Test* waren zwar besser, aber das Original hatte eben Daley ...

KNIGHT LORE



PUBLISHER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
ENTWICKLER:	ULTIMATE PLAY THE GAME
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (PCG)

■ Mit diesem Klassiker legte Ultimate den visuellen Spielstil für unzählige Nachfolger fest. Der dritte Teil der Sabreman-Abenteuer kam mit dem bahnbrechenden „Filmation"-System, das isometrische Grafik darstellte, die damals beispiellos war.



» Ein seltener Blick auf *Bandersnatch*, das „Mega-Game" von Imagine, das das Studio am Ende zu Fall brachte.

» Mit zwei absoluten Klassikern machte Ultimate den Fans 1984 ein Weihnachtsgeschenk.





» Der Spectrum+ hatte seinen Preis, verkaufte sich aber trotzdem gut.



1985

Als Anfang 1983 Publisher U.S. Gold verkündete, dass „es nie eine bessere Zeit gab, um einen Spectrum zu besitzen", konnte man sich in UK der Euphorie rund um den Speccy kaum noch entziehen.

Während das Weihnachtsgeschäft 1984 für manche hinter den Erwartungen zurückgeblieben war – nicht so für Ultimate –, lockten die Spielankündigungen für 1985 viele weitere Käufer. Obwohl sich sogar Clive Sinclair, Verzeihung, Sir Clive Sinclair, insgeheim ein wenig gegen die Popularität von Spielen auf seinem Gerät sträubte, so halfen sie fraglos, es in ganz Europa zum Erfolg zu führen.

Ebenfalls 1985 begann der unaufhaltsame Aufstieg der Lizenztitel, zuerst mit dem beinharten Hubschrauberspiel *Airwolf* von Elite. Außer dem Helikopter hatte es zwar mit der Serie so gut wie nichts zu tun, war aber dennoch außerordentlich erfolgreich und brachte auch andere Studios auf die Idee, die seltsame neue Welt der Film- und Fernsehlizenzen genauer zu beleuchten. Die Verbindung zwischen Ocean und U.S. Gold hatte mehrere Automatenhits hervorgebracht – trotzdem gingen die beiden nun getrennte Wege und lieferten sich in den 80ern eine heiße Schlacht um die lukrativsten Lizenzen.

Währenddessen arbeiteten die Techniker und Designer von Sinclair an einem neuen Spectrum. Gerüchte begannen die Runde zu machen, bis schließlich im Herbst der 128-KB-Spectrum erschien – in Spanien. In den anderen Regionen wollte Sinclair zuerst die üppigen Lagerbestände des Spectrum+ loswerden. So schielte der Rest Europas neidisch auf die iberische Halbinsel, wo die spanische Firma Investronica das Modell mit 128 KB herstellte und vertrieb. Die *Crash* schrieb dazu im Oktober: „Das Weihnachtsgeschäft in Spanien wird ein Selbstläufer, während alle anderen im 48K-Mittelalter feststecken."

Auch wenn die Entscheidung Sinclairs, die größten Märkte zu ignorieren, seltsam anmutete – für die 48K-Maschinen kamen die Spiele in rauen Mengen heraus. Darunter waren nicht nur technisch hervorragende Knüller wie *Starion*, *Dragontorc*, *Shadowfire* und *I, of the Mask*, sondern auch großartige Budget-Titel wie *Finders Keepers*. Dennoch war klar, dass der 48-KB-Spectrum keine Zukunft mehr hatte.



» [ZX Spectrum] Die Spiele (hier *Shadowfire* mit seiner Icon-Steuerung) wurden zunehmend komplexer.

Der Dixons-Deal

■ Als Sinclair seine Pläne verkündete, einen Spectrum 128K herauszubringen, hatte der britische Einzelhändler Dixons erst kürzlich für 10 Millionen Pfund eine große Zahl an Spectrum+ bestellt. Verständlicherweise reagierte man dort angefressen. Um diesen Großkunden nicht zu vergraulen, brachte Sinclair den 128K zunächst nur in Spanien heraus, während sich die Spieler in seinem Heimatland bis zum folgenden Jahr gedulden mussten.



» GERÜCHTE MACHTEN DIE RUNDE, BIS SCHLIESSLICH IM HERBST DER NEUE 128K ERSCHIEN – IN SPANIEN. «

Wichtige Spiele

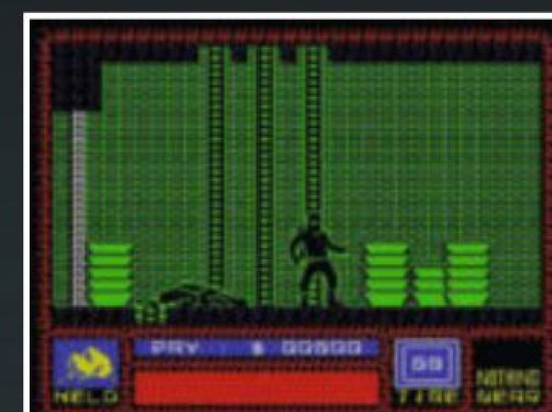
Commando



PUBLISHER: ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER: KEITH BURKHILL & NIGEL ALDERTON
HÖCHSTE WERTUNG: 5/5 (SINCLAIR USER)

■ Elite hatte bereits mit einigen Lizenztiteln dilettiert, doch es war dieses Spiel, das den Weg in den Olymp bahnte. Es wurde zum Verkaufsschlager und bewies, dass Automatenports auf dem Spectrum nicht nur möglich waren, sondern brillieren konnten.

Saboteur!



PUBLISHER: DURELL SOFTWARE
ENTWICKLER: CLIVE TOWNSEND
HÖCHSTE WERTUNG: 5/5 (SINCLAIR USER)

■ Mit diesem Ninjaspiel von Clive Townsend sicherte sich Durell seinen Platz unter den Top-Studios auf dem Spectrum. Die Glanzpunkte waren die offene Welt und die darin stattfindenden Missionen voller Nervenkitzel.

Starquake



PUBLISHER: BUBBLE BUS SOFTWARE
ENTWICKLER: STEPHEN CROW
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (CRASH)

■ 1985 kamen die glücklichen Sinclair-Spieler zu diesem skurrilen Abenteuer von Stephen Crow. Mit dem liebenswerten BLOB in der Hauptrolle ging es in Dutzenden von farbenfrohen Bildschirmen darum, das Universum zu retten.

Finders Keepers



PUBLISHER: MASTERTRONIC
ENTWICKLER: DAVID JONES
HÖCHSTE WERTUNG: 9/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ Nach diesem Titel von David Jones und Mastertronic tat niemand mehr Budget-Titel als amateurhaft ab. Der erste Teil der *Magic Knight*-Trilogie war spaßig, fordernd und erstaunlich tiefgründig, und das alles für nur knapp zwei Pfund.

Monty on the Run



PUBLISHER: GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER: PETER HARRAP
HÖCHSTE WERTUNG: 94 % (CRASH)

■ Dank Klassikern wie *Jet Set Willy* waren Plattformer quasi das Leib- und Magen-Genre auf dem Spectrum. *Monty on the Run* setzte diese Tradition mit Leveln fort, die zwar teuflisch schwer waren, aber dennoch immer unterhaltsam.

1986



» Der Spectrum 128K hielt sich nur sechs Monate.



» [ZX Spectrum] Automatengrafik auf dem Speccy? Nicht ganz, aber *Light Force* war dennoch ein beeindruckendes Ballerspiel.

Auch wenn weiterhin großartige Spiele herauskamen und der Softwaremarkt des Spectrum von einem Rekord zum nächsten eilte, war 1986 für Sinclair ein turbulentes Jahr. Im Februar erschien das 128-KB-Modell endlich außerhalb Spaniens, doch viele Leute hatten sich gerade erst im letzten Weihnachtsgeschäft einen 48K besorgt. Dem Sohnemann dann einige Monate später erneut für einen dreistelligen Betrag einen Computer zu kaufen, kam bei britischen Eltern als Idee bestimmt nicht allzu gut an …

Doch nicht nur die eher verhaltene Begeisterung für den 128K machte Clive Sinclair zu schaffen: Auch das seit Langem in der Entwicklung befindliche Elektrodreirad C5 geriet zum Desaster. Davon abgesehen war der 128K zwar als Spielemaschine gedacht und bot deutlich besseren Sound und mehr Speicher, sonst allerdings nicht viel Neues. Vor allem bei der Grafik hatten die Käufer zu Recht Verbesserungen erwartet.

Glücklicherweise profitierten die 48K-Besitzer von einer nicht enden wollenden Flut an Software – manche bezeichnen 1986 sogar als das beste Jahr für den Spectrum. Nach wie vor waren die Titel sehr abwechslungsreich, darunter *Turbo Esprit*, *Light Force*, *The Sentinel*, *The Great Escape* oder liebenswert schrullige Titel wie *Jack the Nipper*. So geriet 1986 trotz des Totalausfalls bei der Vermarktung des 128K seitens Sinclair – oder vielleicht gerade deshalb – zu einem fantastischen Jahr für alte Spectrum-Hasen.

Die Turbulenzen bei Sinclair gipfelten in der finanziellen Schieflage und schließlich in der Übernahme der Firma durch den Konkurrenten Amstrad. Für den Kaufpreis von 5 Millionen Pfund erhielt dieser unter anderem die Marke Spectrum und alle damit verbundenen Produkte. Bereits im Herbst veröffentlichte Amstrad mit dem +2 einen neuen Spectrum samt Kassettenlaufwerk, ein Bauteil, gegen das sich Sinclair immer gewehrt hatte. Nur sechs Monate nach seiner Veröffentlichung war der wegen seines Kühlkörpers liebevoll „Toastie" genannte 128K damit endgültig in der Bedeutungslosigkeit versunken.



» Spezialhefte wie die *Crash* waren in England äußerst erfolgreich.

» MANCHE BEZEICHNEN 1986 SOGAR ALS DAS BESTE JAHR FÜR DEN SPECTRUM. «

WIEDERVERÖFFENTLICHUNGSWAHN

■ Während Billig-Publisher wie Mastertronic dies schon immer getan hatten, nahm die Idee von Wiederveröffentlichungen erst Fahrt auf, als Elite Klassiker wie *Skool Daze* oder *Deathchase* erneut auf den Markt brachte. Sie verkauften sich so gut, dass bald so gut wie jeder Publisher ein Budget-Label aufmachte und darunter alte Perlen (oder auch alten Schrott) erneut anbot.



WICHTIGE SPIELE

TURBO ESPRIT



PUBLISHER:	DURELL SOFTWARE
ENTWICKLER:	MIKE RICHARDSON
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Dieses Rennspiel von Mike Richardson ist und bleibt ein technisches Wunderwerk. Die offene Spielwelt strotzt vor Leben, während ihr durch die gefährlichen Straßen jagt. *Turbo Esprit* ist eines der aufregendsten Homecomputer-Spiele der 80er!

JACK THE NIPPER



PUBLISHER:	GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER:	GREG HOLMES & PETER HARRAP
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (SINCLAIR USER)

■ Wenige Spiele fingen den typisch britischen Humor so zielsicher ein wie diese Cartoon-Posse. *Jack the Nipper* ist ein erfrischend anderer Titel, der mit einem liebenswerten Charme daherkommt – und ihr dürft mit einem Blasrohr schießen …

BOMB JACK



PUBLISHER:	ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER:	ELITE SYSTEMS
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (CRASH)

■ Diese Automatenumsetzung von *Bomb Jack* gilt vielen Spielern sogar als besser als das Original. Es ist ohne Frage eine der besten Portierungen aller Zeiten und spielt sich heute noch genauso grandios wie vor 35 Jahren.

COBRA



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

■ Wenige Filmadaptionen waren so gut wie *Cobra* – es war allemal deutlich besser als die fade Vorlage *Die City-Cobra* mit Sylvester Stallone. Dass es mit dem Film nicht allzu viel gemeinsam hat, ist in diesem Fall ein klarer Vorteil.

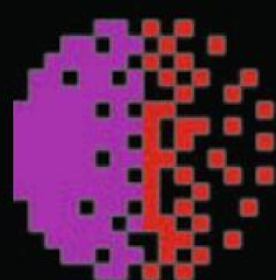
QUAZATRON



PUBLISHER:	HEWSON CONSULTANTS
ENTWICKLER:	STEVE TURNER
HÖCHSTE WERTUNG:	5/5 (YOUR COMPUTER)

■ Spectrum-Besitzer bekamen nie eine offizielle Konvertierung des C64-Hits *Paradroid*, doch sie hatten dafür *Quazatron* – Steve Turners geniale Isometrie-Interpretation von Andrew Braybrooks Meisterwerk.

1987



In diesem Jahr begannen Automatenports und Filmlizenzen, die Spectrum-Spiele zu dominieren. Stöbert man durch die damaligen Testberichte, findet man Artikel zu *Gauntlet, Terra Cresta, Donkey Kong, Elevator Action* und anderen Umsetzungen aus der Spielhalle, sowie mit *Aliens, Highlander* oder *Top Gun* Titel zu den großen Kinohits jener Zeit. Es gab sogar Lizenztitel zu *Dracula* und Terry Pratchetts Scheibenweltroman *Die Farben der Magie*.

Gleichzeitig begann 1987 eine goldene Ära für die britischen Spielemagazine. Im Heimatland des Spectrum mauserte sich die *Crash* zum führenden Fachblatt und konnte im zweiten Halbjahr monatlich 96.590 Stück verkaufen. Allerdings lag bereits eine Vorahnung von Wandel in der Luft, denn der Krieg der Cover-Tapes stand kurz bevor. Den Beginn machte *Your Sinclair*, die gleich zwei Vollversionen auf eine Kassette packte und auf die Titelseite klebte: *Road Race* von Ocean und – einer unserer Lieblinge – *Batty* von Elite. *Crash* reagierte mit einer Demo-Kassette. Die Schlacht um das beste Cover-Tape hatte begonnen.

Nach der Produktion des +2 brachte Amstrad nun den +3 heraus, der das Spectrum-Äquivalent des CPC 6128 darstellte und ein 3-Zoll-Diskettenlaufwerk enthielt. Das Gerät erschien im Juli 1987 für vergleichsweise teure 249 Pfund, wobei der Preis zum Weihnachtsgeschäft auf 199 Pfund reduziert wurde. Genau wie beim Microdrive wurde allerdings das Potenzial für viel umfangreichere Spiele nie ausgeschöpft, die Studios fürchteten wohl um die Abwärtskompatibilität. Abgesehen von kürzeren Ladezeiten boten nur wenige Titel exklusive Inhalte auf Diskette, höchstens mal einen Extralevel hier oder ein zusätzliches Musikstück dort. Das Jahr 1987 endete, wie es begonnen hatte: mit großartigen Umsetzungen, in diesem Fall *Out Run* von U.S. Gold und *Super Hang-On* von Activision.

»DIE SCHLACHT UM DAS BESTE COVER-TAPE HATTE BEGONNEN.«

VON NULL AUF 88



Dass er seine Computersparte an Amstrad verkaufen musste, war ein herber Rückschlag für Clive Sinclair, doch kurz darauf meldete sich der erfinderische Ingenieur mit einer neuen Firma und einem neuen Gerät zurück. Der Z88 war der Versuch eines tragbaren Computers – doch auch diesem war, wie zuvor dem Pandora, kein glückliches Schicksal beschieden. Und *Knight Lore* lief auch nicht darauf.



» **[ZX Spectrum] *Bubble Bobble* war einer der vielen Automatenports dieses Jahres.**

WICHTIGE SPIELE

HEAD OVER HEELS



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	JON RITMAN & BERNIE DRUMMOND
HÖCHSTE WERTUNG:	9/10 (YOUR SINCLAIR)

Ultimate hatte mit *Knight Lore* und *Alien 8* das Genre der isometrischen Action-Adventures erfunden. Doch es waren Ritman und Drummond, die es perfektionierten. Gab es je ein umfangreicheres und besser durchdachtes Spiel auf dem Spectrum als *Head Over Heels*?

DRILLER



PUBLISHER:	INCENTIVE SOFTWARE
ENTWICKLER:	INCENTIVE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	97% (CRASH)

Eine frei erkundbare 3D-Welt aus gefüllten Polygonen? *Driller* und sein „Freescape"-System boten genau das. Die Steuerung war zwar fummelig und die Nachfolger die besseren Spiele, doch die Bedeutung des Originals kann kaum überschätzt werden.

BATTY



PUBLISHER:	ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER:	MARK BETTERIDGE
HÖCHSTE WERTUNG:	85% (CRASH)

Warum wurde *Batty* auf einem Cover-Tape verschenkt? Es war ein Klon von *Arkanoid*, aber besser als die beiden offiziellen Umsetzungen von Ocean! Wir wissen es nicht, aber für die Leser der *Your Sinclair* war es eine großartige Dreingabe.

EXOLON



PUBLISHER:	HEWSON CONSULTANTS
ENTWICKLER:	RAFFAELE CECCO
HÖCHSTE WERTUNG:	10/10 (SINCLAIR USER)

Viele Entwickler reduzierten die Anzahl der Farben auf dem Bildschirm aus technischen Gründen – nicht so Raffaele Cecco. *Exolon* war sein ZX-Meisterwerk. Es bot riesige Sprites, viel Action und vor allem viele bunte Farben.

OUT RUN



PUBLISHER:	U.S. GOLD
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (YOUR SINCLAIR)

Dieses Rennspiel war zwar nicht das beste des Jahres, aber das größte. U.S. Gold brachte es fertig, die Optik des Originals nachzuahmen und zudem die Spieler zu überzeugen, es sich zu kaufen. Erst dann merkten sie, dass sich die Portierung längst nicht so gut spielte wie der Automat.



» [ZX Spectrum] *Double Dragon* wurde im Weihnachtsgeschäft nur von Oceans *RoboCop* übertroffen.

1988

Nach einem soliden, portierungsreichen 1987 war 1988 das Jahr, in dem Ocean seine Publisher-Verfolger endgültig hinter sich ließ. Mit dem Vorjahres-Hit *Out Run* belegte die Firma aus Manchester länger den ersten Platz in den Charts als jeder andere Publisher.

Platoon, *Target: Renegade* und *Daley Thomson's Olympic Challenge* wurden ebenfalls Nummer-1-Hits, während *Combat School*, *Match Day II*, *Where Time Stood Still* und *Operation Wolf* immerhin lange in den Top 10 weilten. Wie die Titel deutlich zeigen, die wir für dieses Jahr ausgewählt haben, ging es aber nicht nur um die Verkaufszahlen – Ocean hatte auch ohne diese ein paar erstklassige Kracher im Angebot. Sogar die Lizenztitel stachen heraus: Man vergleiche nur das ausgefeilte *Platoon* mit dem platten *Predator* von Activision.

Ocean und andere Publisher begannen, sich die Cover-Tapes stärker zunutze zu machen. Wenn ein Testbericht die potenziellen Kunden nicht überzeugte, warum nicht eine Demo mit einem Probelevel beilegen? Als Gegenleistung dafür, eine Demo beizulegen, bekamen die Magazine oft eine ältere Vollversion dazu. Die Cover-Tapes beeinträchtigten die Qualität des zugehörigen Magazins nicht spürbar, und die Leser bekamen was zu spielen.

Währenddessen verkauften sich die neuen Amstrad-Computer prächtig, vor allem der +2. Es gab diverse Berichte in der Presse, dass Amstrad eine Supermaschine namens +4 plane – diese stellte sich dann aber als Spectrum +2A heraus, der ein kostenreduzierter +2 mit Unterstützung für ein externes Diskettenlaufwerk war. Außerdem kam der Sinclair PC-200, ein PC-Klon, den niemand erwartet hatte und den auch niemand kaufen wollte.

Die Schlacht um das Spiel des Jahres entbrannte heißer denn je. Als Favoriten galten lange *Operation Wolf*, *After Burner* oder *Double Dragon*, bevor *RoboCop* das Rennen machte und damit Oceans Siegessträhne aufrechthielt. ▶

»DIE SCHLACHT UM DAS SPIEL DES JAHRES ENTBRANNTE HEISSER DENN JE.«

EIN PIRANHA ERTRINKT

■ Im Grunde war zu dieser Zeit das Veröffentlichen von Lizenztiteln der Schlüssel zum Verkaufserfolg – nur nicht für Piranha, ein Label des Publishers Macmillan. Unter der Piranha-Flagge erschienen hervorragende Portierungen wie *The Trap Door*, *Nosferatu* und *The Colour of Magic*. Die Wertungen waren gut, doch die Verkaufszahlen so schlecht, dass Macmillan dem Label nach nur 24 Monaten den Stecker zog.



WICHTIGE SPIELE

TARGET: RENEGADE



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	92 % (YOUR SINCLAIR)

■ Da sich Ocean die Lizenz für *Double Dragon* nicht sichern konnte, brachte der Publisher einfach einen Klon der Erfolgsformel heraus und ergänzte ihn um weitere Waffen und einen Koop-Modus. Das Ergebnis ließ *Double Dragon* ziemlich alt aussehen.

KIKSTART 2



PUBLISHER:	MASTERTRONIC
ENTWICKLER:	ICON DESIGN
HÖCHSTE WERTUNG:	8/10 (SINCLAIR USER)

■ *Kikstart 2* war mit über 130.000 Exemplaren die meistverkaufte Eigenentwicklung von Mastertronic. Das Geheimnis des Erfolgs – trotz fehlendem Sound – war der spaßige Zweispielermodus sowie der eingebaute Strecken-Designer.

WHERE TIME STOOD STILL



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	DENTON DESIGNS
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (SINCLAIR USER)

■ Viele Titel boten 128K-Verbesserungen, liefen aber trotzdem unter 48K. Dieser Blockbuster wurde exklusiv für 128 KB Speicher entwickelt und bot ein so weitläufiges Abenteuer, dass sich Käufer der besseren Maschine endlich mal gut fühlen konnten.

R-TYPE



PUBLISHER:	ACTIVISION
ENTWICKLER:	CATALYST CODERS
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (C&VG)

■ Irgendwie schaffte es der Programmierer Bob Pape, Irems Automatenspektakel mit all seinen riesigen Bossen in den Speccy hineinzuzwängen. So entstand nicht nur eines der besten Ballerspiele, sondern einer der besten Spectrum-Titel überhaupt.

ROBOCOP



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	95 % (C&VG)

■ Wenn man nach den Verkaufszahlen geht, müsste jeder Spectrum-Besitzer ungefähr acht Exemplare dieses Titels gekauft haben, so erfolgreich war er. Scherz beiseite: Die Kombination einer wertvollen Lizenz mit einem sehr guten Spiel funktionierte großartig.

1989

Anfang 1989 dominierte die Filmumsetzung *RoboCop* von Ocean immer noch klar die Spectrum-Szene. Gerade weil der Film erst lange nach seinem Erscheinen erfolgreich wurde, konnte Ocean sich auf die Fahnen schreiben, das Potenzial des SF-Krachers von Paul Verhoeven frühzeitig erkannt und in ein herausragendes Spiel umgesetzt zu haben.

Abseits der Software kündigte Miles Gordon Technology (MGT), ein Hersteller von Spectrum-Peripherie, einen 8-Bit-Superrechner an, der SAM Coupé heißen sollte. Mit gigantischen 256 KB Hauptspeicher, Sechskanal-Sound und einem modifizierten Z80-Prozessor schien er ein klarer Schritt nach vorn – vor allem für Spectrum-Besitzer, da er einen 48K-Modus bot, unter dem die meisten Spectrum-Titel liefen.

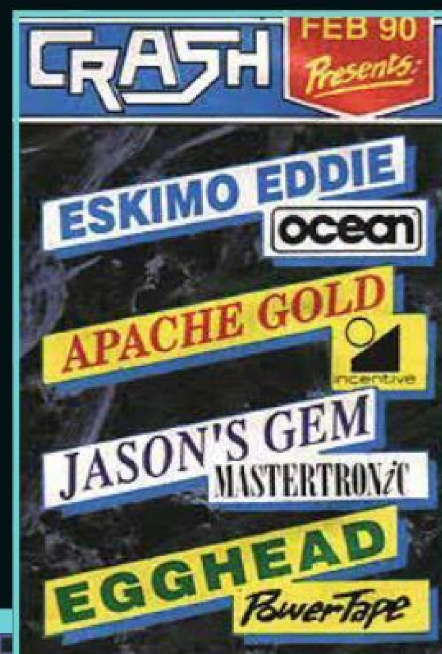
Im weiteren Jahresverlauf dominierten die üblichen Automaten-Portierungen und Lizenztitel die Spectrum-Szene, von einigen wenigen Originalen abgesehen. Während die Spiele- und Demobeilagen weiter auf dem Vormarsch waren, erlebte das beliebte Magazin *Crash* einen ebensolchen und wurde von vormals 90 auf magere 34 Seiten zusammengestrichen.

Auch Amstrad, der Inhaber der Marke Spectrum, ging durch ein schmerzhaftes Jahr. Während 16-Bit-Rechner wie der Atari ST ihr Revier abzustecken begannen, litt die letzte Spectrum-Version mit Kassettenlaufwerk, der +2A, an Kompatibilitätsproblemen. Auch die neue Farbe des Gehäuses (schwarz statt grau beim +2) verärgerte viele Kunden, da sie auf der Packung nicht zu erkennen war.

Außerdem veränderte sich der Kundenkreis des Spectrum: Die mittlerweile etwas älteren Erstbesitzer wechselten zum ST oder Amiga und überließen die alte Kiste ihren jüngeren Geschwistern. Die Publisher folgten diesem Trend mit Budget-Titeln und Spielen, die auf Cartoons für Kindern basierten. Dadurch und durch die zahllosen Spiele, die auf den Cover-Tapes zu haben waren, wurde es für ältere Spieler immer schwerer, noch gute, anspruchsvolle Neuware zu finden.

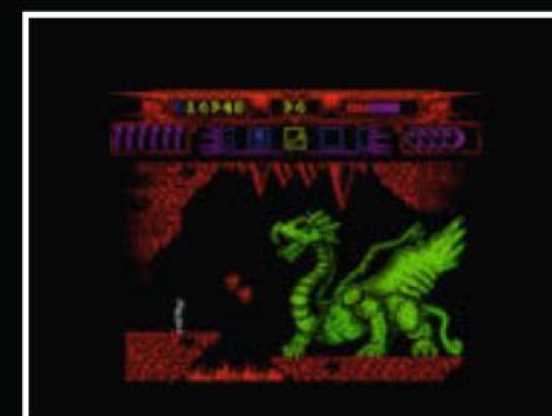
KRIEG DER COVER-TAPES

■ Das Ringen der drei großen britischen Spectrum-Hefte um die besten Demos und Vollversionen erreichte 1989 seinen Höhepunkt. Wie auch bei den heutigen Kinderzeitschriften mit ihren Gimmicks würdigte der damalige Nachwuchs das eigentliche Heft kaum mehr eines Blickes, sobald die Kassette vom Cover gerissen war. Die *Crash* trug dem Rechnung und reduzierte ihren Umfang beträchtlich.



WICHTIGE SPIELE

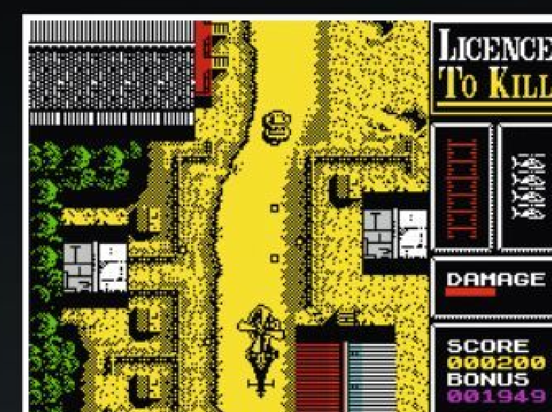
MYTH: HISTORY IN THE MAKING



PUBLISHER:	SYSTEM 3 SOFTWARE
ENTWICKLER:	NEIL DODWELL & DAVID DEW
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (CRASH)

■ System 3 gestaltete jede Version von *Myth* speziell für die jeweilige Plattform, sodass Spectrum-Fans eine ganz andere Reise durch die Welt der Mythologie und das schicke Abenteuer unternehmen konnten.

LICENCE TO KILL



PUBLISHER:	DOMARK SOFTWARE
ENTWICKLER:	QUIXEL
HÖCHSTE WERTUNG:	80 % (CRASH)

■ Bis zu diesem Titel hatten *James Bond*-Versoftungen typischerweise keinen guten Ruf. Dank *Licence to Kill* konnten Spectrum-Besitzer nun endlich stilvoll Spaß mit Helikoptern, Panzern und anderen Agenten-Spielzeugen haben.

RICK DANGEROUS



PUBLISHER:	FIREBIRD
ENTWICKLER:	DAVID PRIDMORE
HÖCHSTE WERTUNG:	87 % (C&VG)

■ Mit seiner überdimensionalen Schachtel und dem Hochglanzschuber war *Rick Dangerous* im Laden ein echter Hingucker. Das Spiel wurde zwar für seine Trial-and-Error-Spielmechanik kritisiert, dennoch war es einer der größten Titel des Jahres 1989.

RENEGADE III: THE FINAL CHAPTER



PUBLISHER:	IMAGINE SOFTWARE
ENTWICKLER:	OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (CRASH)

■ Nur wenige Spiele spiegelten die Verjüngung der Zielgruppe des Spectrum so gut wider wie dieser dritte Teil der beliebten Reihe. Ihr spielt nun plötzlich einen Helden, der durch die Zeit reisen und gegen Dinos und Höhlenmenschen antreten muss.

FANTASY WORLD DIZZY



PUBLISHER:	CODEMASTERS
ENTWICKLER:	THE OLIVER TWINS & NEIL ADAMSON
HÖCHSTE WERTUNG:	94 % (CRASH)

■ Mit der serientypisch niedlichen Grafik sowie Rätseln, die gerade noch fair bleiben, schlug diesem dritten *Dizzy*-Spiel von allen Seiten großes Lob entgegen. Bis heute gilt es als eines der besten der gesamten Serie.

»DA VIELE ERSTBESITZER ZUM ST ODER AMIGA WECHSELTEN, BLIEB DER 48K DEN JÜNGEREN GESCHWISTERN.«

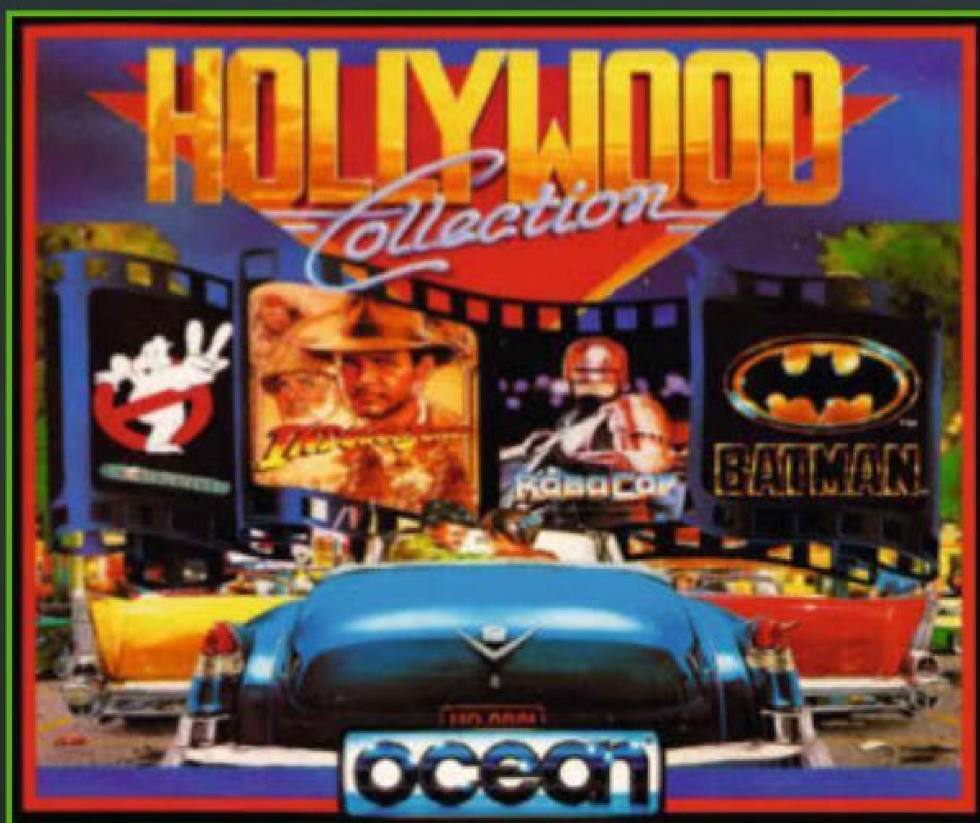
1990

Während 1990 keine weiteren Spectrum-Modelle mehr in der Mache waren, erschien im Februar endlich der SAM Coupé. Der Rechner von MGT stellte zwar eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Speccy dar, konnte aber mit den inzwischen etablierten Konkurrenten Atari ST und Commodore Amiga nicht mithalten. Daher verschwand der SAM trotz Abwärtskompatibilität schnell wieder. Und auch sein Hersteller MGT.

Bei den Spielen dominierten weiterhin Automatenumsetzungen – mit einigen wichtigen Ausnahmen wie *Midnight Resistance* oder *Rainbow Islands*, beide von Ocean. Da Amstrad seine bereits existierenden Geräte unters Volk bringen wollte, kündigte die Firma 1990 die Plus-Reihe an, während sie die Produktion des ZX Spectrum +3 klammheimlich einstellte. Weiterproduziert wurde nur der +2 (beziehungsweise +2A), also das schlechtere Gerät ohne Disk-Laufwerk.

Im gleichen Jahr brachte Codemasters die allererste Spectrum-Compilation auf CD-ROM heraus. Sie enthielt 30 Spiele und konnte superschnelle Ladezeiten aufweisen – wenn man es denn schaffte, den Computer an einen CD-Player anzuschließen.

Vor allem zum Weihnachtsgeschäft kamen viele Compilations heraus, fast alle davon noch auf Kassetten. Ihre Schachteln muteten wie die von Pralinen an, das sollte Eltern suggerieren: „Kauf mich als Geschenk". Ocean veröffentlichte etwa die *Hollywood Collection* mit Titeln wie *RoboCop*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Ghostbusters II* und *Batman*. Doch die Vielzahl an Spielen, die über die Cover-Tapes unters Volk gebracht wurden, hatten den Markt bereits weitgehend gesättigt. Als Ocean verkündete, künftig nur noch Titel für den Spectrum 128K produzieren zu wollen, läutete das keine neue Ära ein, sondern klang wie Totenglocken für die bestehende. ▶

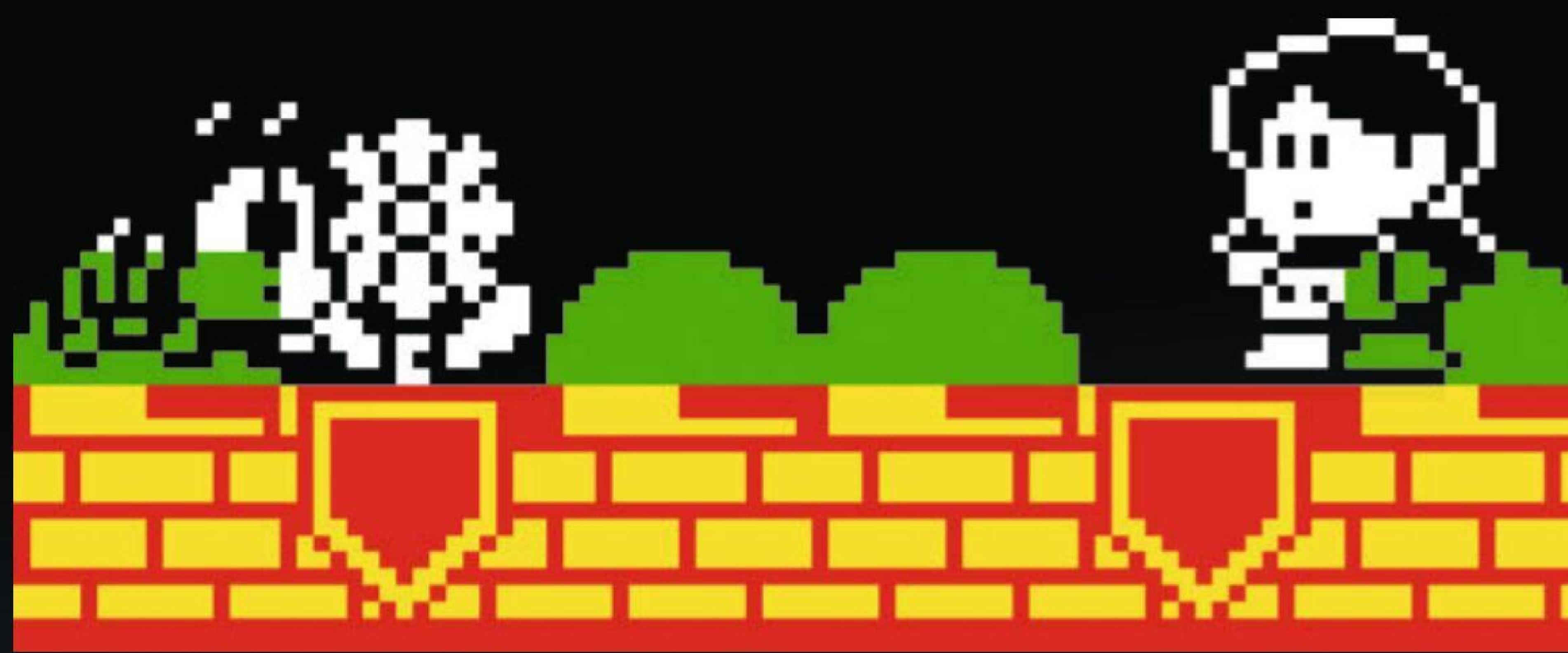


» Zu Weihnachten dominieren Compilations das Geschäft.

DAS ENDE DES +3

■ Im November 1990 vermeldete das Magazin *Crash*: „Der Spectrum +3 ist tot." Der diskettenbasierte Computer, den laut Artikel 15 % aller Spectrum-Besitzer ihr Eigen nannten, wurde von Amstrad still und heimlich aufgegeben, sodass nur noch der +2 die Fahne hochhielt. Der Hauptgrund dafür schien die bevorstehende Veröffentlichung des Amstrad CPC 6128 (in Deutschland: Schneider CPC 6128) zu sein, auch wenn dessen potenzielle Kunden wohl ohnehin nicht zum +2 gegriffen hätten.





» BEI DEN SPIELEN DOMINIERTEN WEITERHIN AUTOMATENUMSETZUNGEN. «

WICHTIGE SPIELE

LORDS OF CHAOS



PUBLISHER:	BLADE SOFTWARE
ENTWICKLER:	JULIAN GOLLOP
HÖCHSTE WERTUNG:	90 % (YOUR SINCLAIR)

■ Von Julian Gollop stammten bereits die Taktikspiele *Rebelstar* und *Laser Squad* inklusive deren Fortsetzungen. 1990 brachte er dann den Nachfolger zu seinem komplexen Strategiehit *Chaos* von 1985 und ließ zauberstarrende Magier aufeinander los.

MIDNIGHT RESISTANCE



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	SPECIAL FX
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)

■ Jim Bagley hatte bereits erste Erfahrungen mit seinem Automatenport *Cabal* gesammelt und lieferte nun mit dieser originalgetreuen Data-East-Umsetzung sein Meisterwerk ab. *Midnight Resistance* half den Fans über das Spectrum-Sommerloch 1990 hinweg.

EARTH SHAKER



PUBLISHER:	YOUR SINCLAIR
ENTWICKLER:	MICHAEL BATTY
HÖCHSTE WERTUNG:	83 % (BIT)

■ *Earth Shaker* lag exklusiv einer Ausgabe von *Your Sinclair* bei und verdankt viele seiner Ideen dem altehrwürdigen *Boulder Dash*. Dank seiner farbenfrohen Grafik und der fordernden Rätsel eine echte Perle unter den Cover-Tapes!

RAINBOW ISLANDS



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	GRAFTGOLD
HÖCHSTE WERTUNG:	95 % (C&VG)

■ Das Studio Graftgold hatte früher für Hewson entwickelt und brachte nun diesen Nachfolgetitel von Taitos *Bubble Bobble* für den Spectrum heraus. Mit seinem schrulligen Charme war *Rainbow Islands* im Frühjahr 1990 ein großer Erfolg.

SIM CITY



PUBLISHER:	INFOGRAMES
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (YOUR SINCLAIR)

■ Es ist schwer zu glauben, dass der Städtebauklassiker seinen Weg auch auf den Spectrum fand, aber dank des Programmierers Anthony Hartley und des Grafikers Simon Butler gelang genau dies. Es zeigte, dass es durchaus einen Markt für komplexe Titel gab.

1991+



Die Preise für 16-Bit-Computer fielen so stark, dass man 1991 einen Atari ST oder einen Amiga für gut 300 Pfund bekam. So wurden die beiden Geräte auch für upgradewillige Spectrum-Nutzer:innen interessant. Die Alternative wäre der CPC Plus von Amstrad/Schneider gewesen, doch wer wollte sich in den 90ern noch einen neuen 8-Bit-Computer kaufen? Nur Ahnungslose …

Diejenigen, die noch einen Spectrum besaßen, wurden mit ordentlichen Umsetzungen von populären 16-Bit-Titeln wie *Lemmings*, *North & South* und *Space Crusade* belohnt. Auch die neueren Automaten wurden portiert, doch Hardware-hungrige Blockbuster wie *Final Fight* oder *Street Fighter II* waren mindestens eine Nummer zu groß für den Spectrum. Im April 1992 verkündete Amstrad, nach zehn Jahren und fünf Millionen verkauften Geräten, die Einstellung der Spectrum-Produktion.

Bald darauf kündigten auch Publisher wie U.S. Gold, Ocean, Domark und Elite dem Speccy die Gefolgschaft auf, während die Indie- und die Budget-Szenen weiterhin florierten. In der vorletzten Ausgabe der *Your Sinclair,* die im Juli 1993 erschienen, wurde allerdings ein Thema besprochen, das für viele Speccy-Fans sehr spannend gewesen sein dürfte: Emulatoren. Im entsprechenden Artikel wurde derartige Software für den ST und den Amiga vorgestellt und eine Liste mit Bezugsadressen (per Post und sogar bereits per Mailbox) abgedruckt. So war zwar das kommerzielle Leben des Spectrum zu Ende, doch die üppige Auswahl an Software lebte weiter, ob auf echter Hardware oder im Emulator.

Zum zentralen Anlaufpunkt wurde ab 1995 die Webseite *World of Spectrum*, die von Martijn van der Heide ins Leben gerufen worden war. Sie deckt nicht nur Emulatoren, sondern auch Magazine, Bücher und Originalsoftware ab. Außerdem gibt es ein Forum, auf dem weiterhin zahlreiche Demos und Indie-Spiele angeboten werden.



» [ZX Spectrum] Budget-Publisher wie Codemasters unterstützten den Spectrum bis in die 90er.



» [ZX Spectrum] Der letzte Titel von Ocean war – natürlich – eine Filmlizenz: *The Addams Family.*

»DIE SOFTWARE LEBTE WEITER, OB AUF ECHTER HARDWARE ODER IM EMULATOR.«

IM OSTEN NOCH NEUES

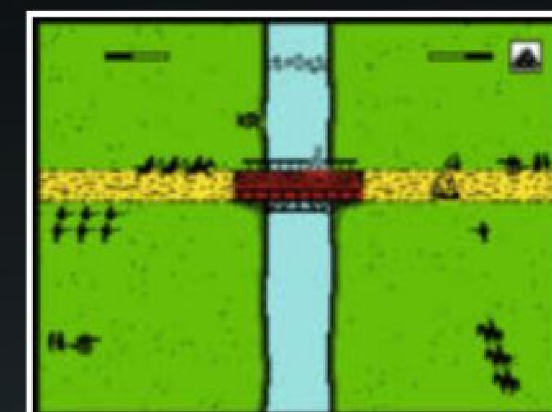
■ Der Spectrum (und seine inoffiziellen Klone) waren besonders im ehemaligen Ostblock äußerst beliebt. Daher gab es dort auch während der 90er Jahre noch eine hohe Nachfrage nach kommerzieller Software. Es erschienen zahlreiche *Dizzy*-Nachahmer, aber auch das Grafikadventure *Twilight* (1995, abgebildet) von Ultrasoft oder das Echtzeit-Strategiespiel *Black Raven* (1997).





WICHTIGE SPIELE

NORTH & SOUTH



PUBLISHER:	INFOGRAMES
ENTWICKLER:	NEW FRONTIER
HÖCHSTE WERTUNG:	96 % (CRASH)
JAHR:	1991

■ Dieser 16-Bit-Klassiker spielte sich auch auf dem Spectrum recht gut – sofern ihr die Diskettenfassung hattet. Von Kassette dauerten die Ladezeiten der einzelnen Minispiele ewig und der Zugüberfall fehlte komplett.

HEROQUEST



PUBLISHER:	GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER:	GREMLIN GRAPHICS
HÖCHSTE WERTUNG:	93 % (CRASH)
JAHR:	1991

■ Mit diesem Rollenspiel, das auf der 16-Bit-Version basierte (die ihrerseits auf dem beliebten Brettspiel fußte), konntet ihr Stunden um Stunden verbringen. Auch die Erweiterung *Return of the Witch Lord* fand ihren Weg auf den Spectrum.

SMASH TV



PUBLISHER:	OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER:	PROBE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG:	97 % (CRASH)
JAHR:	1991

■ Diese letzte große Veröffentlichung von Ocean war mit ihren riesigen Sprites, der Farbenpracht und pausenloser Action eine tolle Umsetzung des von Eugene Jarvis und Mark Turmell entwickelten Williams-Automaten.

LEMMINGS



PUBLISHER:	PSYGNOSIS
ENTWICKLER:	PSYGNOSIS
HÖCHSTE WERTUNG:	91 % (YOUR SINCLAIR)
JAHR:	1991

■ Als eines der bekanntesten und niedlichsten Puzzlespiele aller Zeiten wurde *Lemmings* vom Amiga auf nahezu jede erdenkliche Plattform konvertiert – so auch auf den Spectrum, wenn auch in Monochrom und ohne Mausunterstützung.

PRINCE OF PERSIA



PUBLISHER:	MAGIC SOFT
ENTWICKLER:	REVELATION
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	1996

■ Eigentlich wurde *Prince of Persia* bereits 1993 vom gleichen Team programmiert, das auch den beeindruckenden Port für den SAM Coupé verantwortete. Allerdings dauerte es drei Jahre, bis sich ein Publisher (in Russland) fand.



»DIE GRÖSSTE NACHRICHT DER LETZTEN JAHRE WAR FREILICH DER SPECTRUM NEXT.«

2000+

Die frühen Nullerjahre waren magere Zeiten für den Spectrum, in denen nur wenige erwähnenswerte Spiele erschienen. Die besten waren die in Russland entwickelten *Existenz* (2000), *Abe's Mission: Escape* (2002) und *Fire 'n Ice* (2003).

Im Heimatland des Spectrum hielt Programmierer Jonathan Cauldwell die Fahne hoch, dessen Spiele bereits auf zahlreichen Cover-Tapes zu finden gewesen waren. Er brachte mit *Egghead In Space* (2002), *Fun Park* (2004) und *GamesX* (2006) drei großartige neue Indie-Titel heraus. Ebenfalls aus Großbritannien stammt Bob Smith, der *Stranded* (2005), *Farmer Jack* (2006) sowie *splATTR* (2008) programmierte. Die meisten von Jonathans und Bobs Titeln erschienen sogar noch physisch bei Cronosoft.

Die vielleicht interessanteste Arbeit von Jonathan ist der *Arcade Game Designer*. Mit dem 2008 erschienenen Tool kann man Spiele selbst bauen, ebenso wie mit dem neueren *La Churrera* der spanischen Mojon-Zwillinge. Beide Projekte beflügelten die Indie-Szene, während andernorts Programmierer ihre Assembler-Künste nutzten, um Spieler in die 80er zurückzuversetzen. Besonders wollen wir hier die Nirvana-Engine von Einar Saukas hervorheben, die bis zu acht Farben pro Block darstellen kann statt der üblichen zwei und auf der Titel wie *Dreamwalker* (2014), *Stormfinch* (2015) und *Snake Escape* (2016) basieren.

Die größte Nachricht der letzten Jahre war freilich der Spectrum Next. Das über Kickstarter finanzierte Gerät ist eine echte Weiterentwicklung des Spectrum, wobei die frühere Hard- und Software weiterhin unterstützt wird, aber neue Grafik- und Soundoptionen hinzugefügt wurden. So bekamen die Fans am Ende doch noch ihren heiß ersehnten „Super Spectrum" – auch wenn sie über 30 Jahre darauf warten mussten.

Das Team des Next verpflichtete sogar Rick Dickinson, der damals für Sinclair die Bauteile für sämtliche Spectrum-Modelle entwarf. Leider verstarb Rick im April 2018 – und dreieinhalb Jahre später auch Sir Clive Sinclair selbst. Beides waren sehr schmerzliche Verluste für die Speccy-Gemeinde. Wir sind sicher: Sir Sinclair wäre stolz auf das Erbe seines 40 Jahren alten Computers – auch wenn er vermutlich nicht lange darüber nachgedacht, sondern sich direkt seinem nächsten Projekt zugewendet hätte. ▶

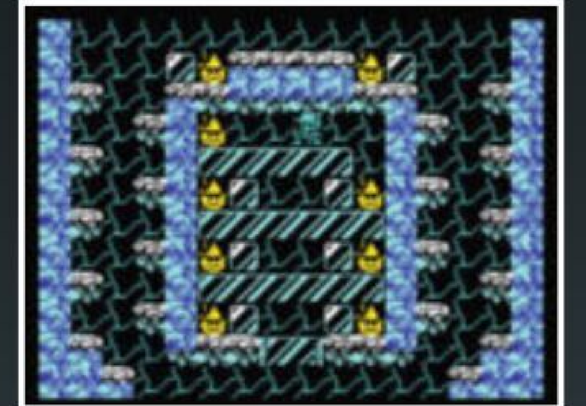
ALS DER SPECTRUM 30 WURDE

■ Im April 2012 trafen sich Fans aus ganz Europa in Cambridge, um den 30. Geburtstag des Spectrum zu feiern. Sie konnten dort das alte Sinclair-Gebäude besichtigen, sich die Spectrum-Ode *Hey Hey 16K* von MJ Hibbert live anhören und natürlich Prominente treffen, darunter Rick Dickinson (Erfinder der legendären Gummitastatur) und Kevin Toms (Schöpfer des *Football Manager*).



WICHTIGE SPIELE

FIRE 'N ICE



PUBLISHER:	N-DISCOVERY
ENTWICKLER:	N-DISCOVERY
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2003

■ Diese Fortsetzung zu *Solomon's Key* wurde 2003 auf den Spectrum konvertiert und war einer der ersten Titel, die die Aufmerksamkeit auf die Indie-Szene lenkten. Die Präsentation und die Spielmechanik sind durchweg hervorragend.

SPECCY BROS



PUBLISHER:	CLIMACUS
ENTWICKLER:	CLIMACUS
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2012

■ Bereits 1991 gab es die Ankündigung, dass *Snow Bros* von Toaplan für den Spectrum umgesetzt werden sollte. Das geschah zwar nie, aber 2012 tauchte dieser vergleichbare Indie-Titel auf, der mehr Spaß brachte als eine echte Schneeballschlacht.

METAL MAN REMIXED



PUBLISHER:	OLEG ORIGIN
ENTWICKLER:	OLEG ORIGIN
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2015

■ Dieses beeindruckende Ballerspiel ist eines der technisch fortschrittlichsten und visuell fesselndsten Spiele, die es je für den Spectrum gab. In einem Paralleluniversum hätte Ocean dieses Spiel vielleicht als „RoboCop 8" veröffentlicht.

CASTLEVANIA: SPECTRAL INTERLUDE



PUBLISHER:	REWIND TEAM
ENTWICKLER:	REWIND TEAM
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2015

■ Ein *Castlevania* auf dem Spectrum klingt weit hergeholt, doch 2015 erschien dieser verblüffende (natürlich aber nicht offizielle) Indie-Titel mit über 150 Abschnitten und zehn Gegnertypen, denen ihr mit der Peitsche zu Leibe rücken könnt.

WONDERFUL DIZZY



PUBLISHER:	TEAM YOLKFOLK
ENTWICKLER:	TEAM YOLKFOLK
HÖCHSTE WERTUNG:	N/A
JAHR:	2020

■ Als erster neuer Titel der Oliver-Zwillinge seit 28 Jahren entstand *Wonderful Dizzy* als Stretch Goal der Kickstarter-Kampagne zum Spectrum Next. Falls ihr *Dizzy* bisher verpasst habt, wird euch diese Version ganz bestimmt überzeugen!

SPECTRUM FOREVER

Diese Fans halten den Spectrum mit Leidenschaft und Engagement am Leben.

MARK HOWLETT [AKA LORD ARSE]



DIESER „SUPER-FAN“ IST SEIT 1984 SPECTRUM-SÜCHTIG.



„Mein erster Spectrum war der gute alte Gummi-48K. Den habe ich 1984 von meinen Eltern zu Weihnachten bekommen. Es gab so viele tolle Spiele für den Speccy, dass es mir sehr schwerfällt, einen Favoriten zu nennen. Vielleicht das fantastische *Manic Miner* oder *Jet Set Willy*. Ich habe wahrscheinlich Wochen damit verbracht, möglichst weit in dieser Villa voranzukommen. Und *The Lords of Midnight* war nicht nur ein technisches Wunderwerk, sondern auch ein großartiger Strategie- und Adventure-Titel. Ich finde, es ist immer noch eines der besten Videospiele aller Zeiten. Der Spectrum ist auch heute noch so beliebt, weil er viele von uns in der Jugend so nachhaltig geprägt hat. Dank der riesigen Community können wir uns gemeinsam an die Zeit erinnern, als das Leben einfacher war und wir nach der Schule einfach mal *Skool Daze* zocken konnten.“



EINAR SAUKAS

DER BRASILIANER ENTWICKELT DIE ZXDB, EINE DATENBANK JEDES SPECTRUM-TITELS.



„Mein erster Spectrum war ein brasilianischer Klon namens TK90X. Zum Programmieren war das Gerät ein Traum: einfach, aber leistungsstark (für den Preis) und extrem flexibel. Außerdem waren die Spiele so kreativ und abwechslungsreich! Genau das macht den Spectrum auch heute noch so beliebt! Dieser Computer hatte einen tiefgreifenden Einfluss auf mein Leben: Durch ihn habe ich Elektronik und Informatik studiert und eine Karriere als IT-Berater eingeschlagen. Danach habe ich die ZXDB geschaffen. Eigentlich sollte das Projekt nur eine Woche dauern. Damals hatte die führende Spectrum-Seite gerade dichtgemacht und ich hatte Angst, dass Jahrzehnte an Informationen verloren gingen. Wer hätte gedacht, dass meine Datenbank heute in viele Anwendungen integriert ist, von Emulatoren über den Spectrum Next bis hin zu Apple TV?“

KIM JUSTICE



DIE YOUTUBERIN KIM MACHT SEIT JAHREN GRANDIOSE VIDEOS ÜBER DEN ZX SPECTRUM.

„Mein erster Spectrum war einer der späteren: ein +2A. Meine Eltern kauften ihn um 1990 in einem alten Tandy-Laden. Ich glaube, sie wollten, dass ich programmieren lernte oder so. Natürlich hat das nicht geklappt. Aber ich habe ein paar Lieblingstitel: *Deathchase* sticht für mich immer als eines der besten Spiele überhaupt aus der Masse – was könnte schöner sein, als mit einem Motorrad durch einen Wald zu brettern? Was den Erfolg des Spectrum betrifft: Ich denke, dass seine Bezahlbarkeit damit viel zu tun hatte. Im Vergleich war er recht günstig, auch wenn man natürlich Abstriche bei der Verarbeitung machen musste. Die Software gab ihm einen ganz eigenwilligen Stil, und auch wenn Sir Clive nicht der größte Spielefan war, kann man seinen Einfluss auf die Branche kaum überschätzen.“

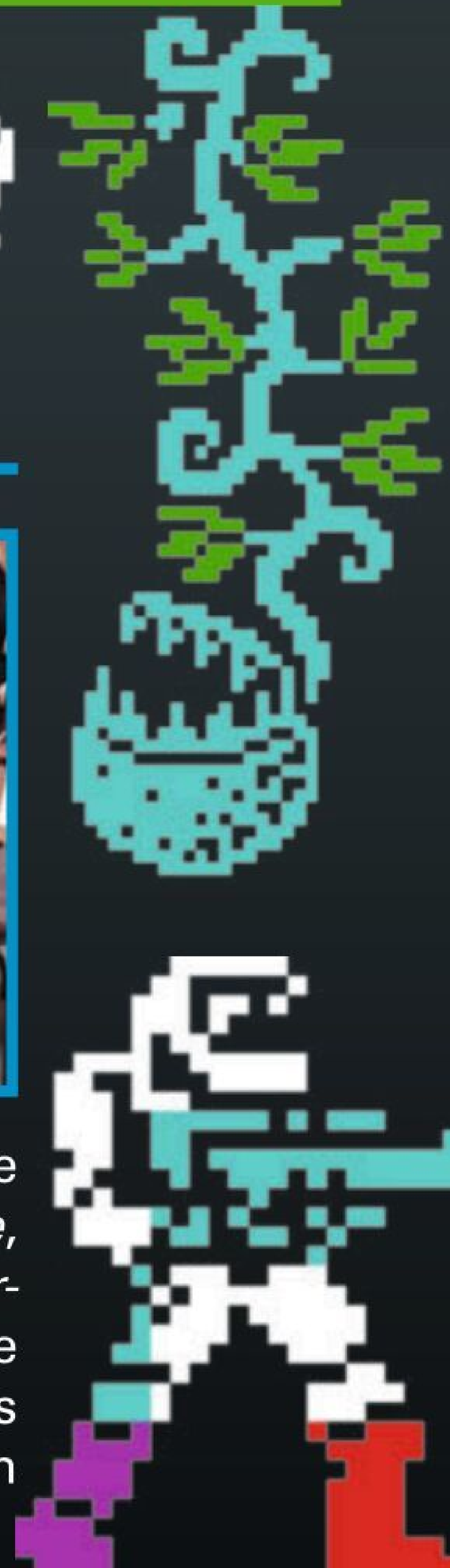


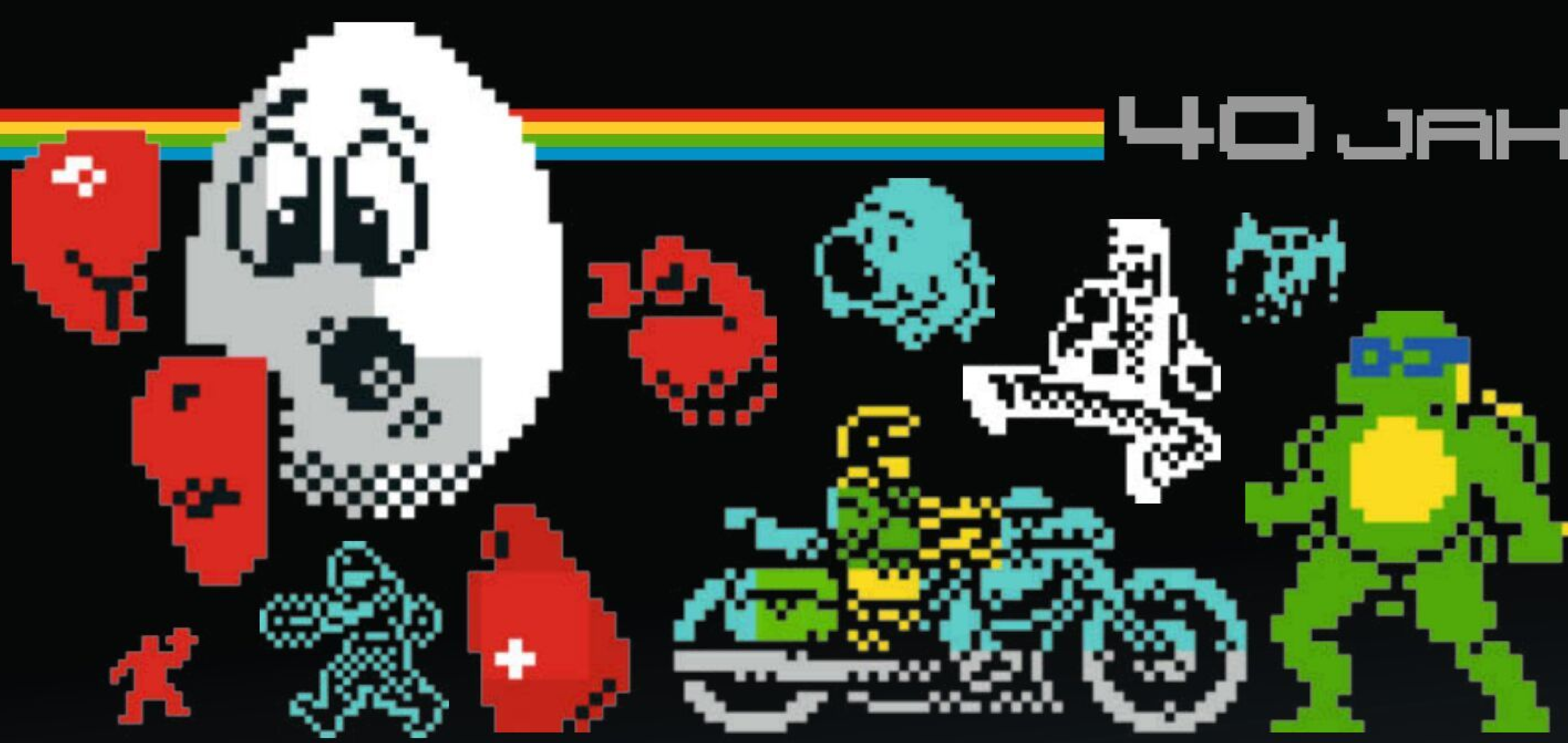
MEV DINC

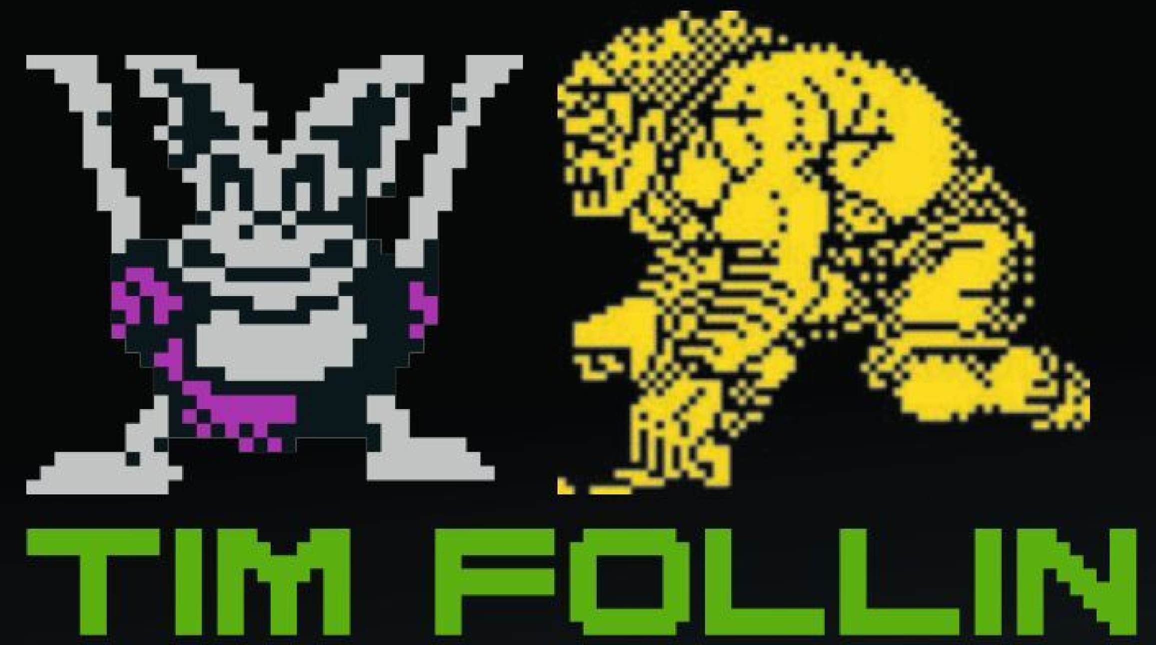
DER ENTWICKLER STEHT HINTER TITELN WIE *LAST NINJA 2* UND *ALIENS*.



„Mein geliebter Speccy hat mein ganzes Leben verändert! Auf dieser kleinen Wundermaschine habe ich alles über das Programmieren gelernt. Der Spectrum hatte keine hochgezüchtete Hardware, doch gerade seine Grenzen waren es, die uns veranlassten, sie bis zum letzten Bit auszureizen. So kamen einige großartige Spiele zustande, etwa *Ant Attack*, *Knight Lore*, *Enduro Racer*, *Horace Goes Skiing* oder *Cybernoid*. Das Programmieren in Maschinensprache hat mir großen Spaß gemacht. Ich denke, dass *Last Ninja 2* meine größte Leistung auf dem Speccy ist.“







TIM FOLLIN

TIM WAR SOUND-TECHNIKER AUF DEM SPECTRUM, BEVOR ES DIESEN BERUF GAB.



„Als ich einen Spectrum mit *Manic Miner* bei meinem Cousin sah, wusste ich sofort, dass ich auch einen haben musste! Doch es war mein älterer Bruder Mike, der sich zuerst einen zulegte, als ich ungefähr 13 war. Ich weiß noch, dass ich ständig auf seinen Fernseher starrte. Ein Jahr später bekam ich meinen eigenen und spielte an Heiligabend nur *Knight Lore*. Ich weiß, das klingt komisch, aber ich mochte die farbenfrohe Grafik auf dem Fernseher, der sonst nur langweilige Sendungen anzeigen konnte. Der Spectrum war der günstigste Homecomputer mit Farbgrafik, und Mitte der 80er gab es dafür schon Hunderte Spiele. Ich hätte schon allein wegen dieser Auswahl einen Spectrum gegenüber jedem anderen Computer bevorzugt – und dann war er auch noch der billigste! Ehrlich gesagt war mir der Sound anfangs gar nicht so wichtig. Für die Entwickler hatte er immer die niedrigste Priorität, aber als ich anfing, mit Assembler herumzuspielen, fand ich heraus, wie die Pieptöne tatsächlich erzeugt wurden. Da war es um mich geschehen."

PHIL 'SNOUTY' SOUTH

DER JOURNALIST HAT FÜR VIELE FACHZEITSCHRIFTEN GESCHRIEBEN.



„Meinen ersten Spectrum 48K habe ich schon 1983 gekauft. Anfangs waren meine Lieblingsspiele schlicht die, die ich besaß: *Jetpac*, *Pssst*, *Manic Miner*, *Ant Attack*, *The Hobbit* und *The Lords of Midnight*. Als ich dann später für die Magazine schrieb und mehr Spiele kostenlos bekam, als ich zählen konnte, verlor ich den Überblick über meine Lieblingstitel. Ein paar sind mir aber aus dieser Zeit noch im Gedächtnis geblieben: *The Sentinel*, *Tir Na Nog*, *Trap Door*, *Jet Set Willy* und *The Rocky Horror Picture Show*. Mit dem Sinclair zu arbeiten brachte mehr Spaß, als ich mir je erträumt hätte: Wir saßen den ganzen Tag beim Zocken zusammen, machten Späße, tranken schon mittags und bekamen sogar Geld fürs Schreiben! Mit dem Speccy wurden Videospiele für den Teil der Bevölkerung erschwinglich, der sich diesen Spaß sonst nie hätte leisten können. Jeder mit mehr als einer Gehirnzelle konnte nicht nur spielen, sondern auch selbst Spiele schreiben!"

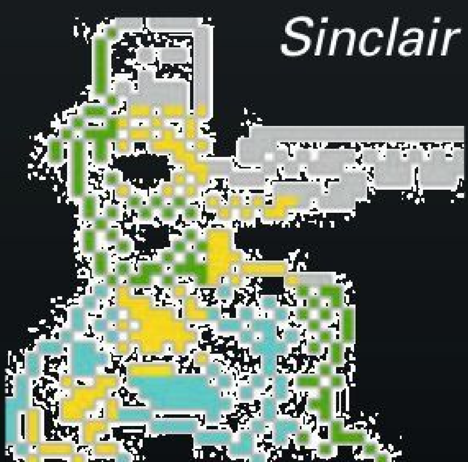


JAMES O'BRIEN

DER JOURNALIST UND RADIOSPRECHER BLICKT ZURÜCK.



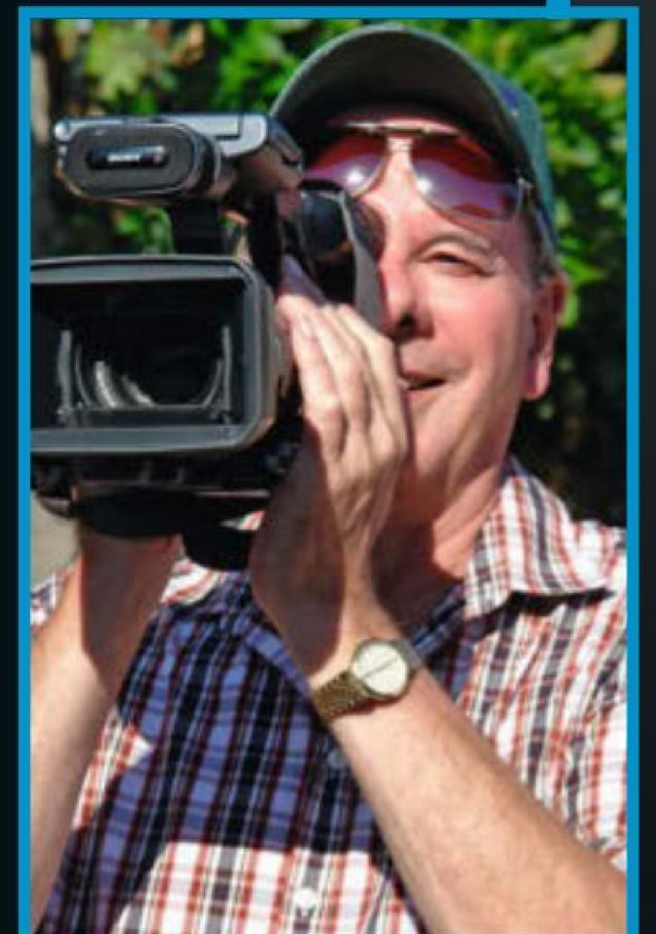
„Mein Kumpel Tim hatte einen ZX81 und deshalb sparte ich auch auf einen. Ich wünschte immer noch, meine anfängliche Begeisterung für das Programmieren hätte ein wenig länger angehalten, aber größtenteils erinnere ich mich noch an das tolle Gefühl, eine ganze Spielhalle in meinem Zimmer zu haben. Wie um alles in der Welt schafften es manche Leute, sich mehr als ein oder zwei Spiele pro Jahr leisten zu können? Zu meinen Lieblingstiteln: Die Auswahl fällt schwer, aber natürlich gehörten dazu *Jet Set Willy* und *Horace Goes Skiing*. Außerdem war ich begeistert von *The Secret of St. Brides* und von *Eureka!* Heute ist es schwer zu fassen, wie geduldig man damals sein musste, um ein Spiel zu meistern. Als ich mit Adventures anfing, schickte ich der *Sinclair User* eine Liste mit denen, die ich durchgespielt hatte, und bot für 20 Pence und einen frankierten Rückumschlag meine Hilfe an. Abgesehen von Spielbüchern und derartigem war der Speccy das erste wirklich interaktive Gerät. Es war einfach etwas völlig Neues."



James O'Brien image © Roger Green

ROGER KEAN

ROGER WAR REDAKTEUR BEIM EHEMALS WICHTIGSTEN SPECCY-MAGAZIN *CRASH*.



„Als ein Kollege einmal übers Wochenende einen 16K-Spectrum mitbrachte, stöpselten wir ihn ein, luden irgendeinen Klon von *Defender* und waren hin und weg. Natürlich war die Grafik simpel, aber es war sehr aufregend, auf dem eigenen Fernseher zu zocken statt in der Spielhalle. Das Gerät war wegen seines niedrigen Preises so beliebt, und die Vorstellungskraft der Entwickler konnte viele Spieler begeistern. Die Rivalität zwischen dem Commodore 64 und dem Spectrum hat sicher auch einen Teil zum Erfolg beigetragen."

Blade Runner

WESTWOODS KULTFILM-PORTIERUNG



» PUBLISHER: WESTWOOD/VIRGIN
» ERSCHIENEN: 1997
» HARDWARE: MS-DOS (MITTLERWEILE AUCH SCUMMVM)
Von Jörg Langer

Ridley Scotts eigenwillige Buchverfilmung *Blade Runner* hat seit 1982 die Zuschauer gespalten, in Gelangweilte und Begeisterte. Erstere schliefen nach der Hälfte ein oder kapierten nicht, um was es ging – Hauptdarsteller Harrison Ford soll gerüchteweise zu ihnen gehören. Letztere mussten den Film zwanghaft immer wieder ansehen, kannten bald die Dialoge auswendig und können noch heute die Unterschiede zwischen erstem VHS-Release (1982), Director's Cut (1992), Final Cut (2007) und 4K-HDR-Final-Cut (2017) aufsagen. Ratet mal, zu welcher der beiden Gruppen ich gehöre.

Insofern war ich ebenso euphorisiert wie skeptisch, als Westwood Mitte der 90er an einer Computerspiele-Umsetzung zu arbeiten begann. Auf der einen Seite war das damals mein Lieblingsstudio, wegen der *Command&Conquer*-Serie. Auf der anderen Seite war die Fallhöhe unglaublich hoch. „Fiery the angels fell" und so. Damals zu *GameStar*-Zeiten fanden wir das Adventure dann ziemlich gut, aber nicht überragend. Und heute?



Beim Neuspielen (der alten Fassung via ScummVM, nicht dem verschlimmbesserten Remaster von Nightdive Studios) muss ich sagen: Ganz erstaunlich, wie sich das ja mittlerweile fast 25 Jahre alte Spiel gehalten hat! Klar, der Pixelalarm wird jedes Mal ausgelöst, wenn sich meine Hauptfigur auf mich zubewegt. Besteht die Kante ihres Trenchcoats noch aus Pixeln, oder sind es schon Backsteine? Aber die Szenen wirken sehr atmosphärisch, dank Licht- und Regen-Effekten und Spiegelungen. Dazu der Sound, der direkt aus dem Film stammen könnte. Wenn ich in meinem Apartment auf den Balkon trete, kann ich minutenlang einem der Original-Synthesizer-Stücke zuhören und mich darin verlieren wie … „Tears in rain".

Spielmechanisch hat Westwood ein Point-and-Click-Adventure mit Detektivarbeit und einer Prise Action gemischt – mehrmals kann ich nämlich auf echte oder vermutete Replikanten feuern. Die eigentliche Genialität des Game-Designs (von Louis Castle) liegt aber darin, einerseits schamlos die Filmhandlung zu kopieren, sie aber gleichzeitig mit einem Twist zu versehen: Das Adventure spielt parallel zu den Ereignissen im Film. Es ist nämlich noch eine zweite Gruppe Replikanten (künstliche Menschen) illegal auf die Erde gekommen, die es auszuschalten gilt. Aber ich bin nicht der abgehalfterte Profi-Blade-Runner Deckard, sondern ein Berufseinsteiger namens McCoy.

Teils werden Szenen fast eins zu eins übernommen, nur mit anderem Personal – oder sogar mit dem gleichen, so tauchen Rachel und ihre Eule auch im Spiel auf. Teils wird er dem Wesen nach kopiert. Während der Film mit einem Mord beginnt und bald ein Labor für künstliche Augen erreicht, wird dieses Mal eine Tierhandlung überfallen – beides führt uns in das Szenario ein, das einst Phillip K. Dick in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* erdachte, beides veranschaulicht uns die Gefährlichkeit und die Verzweiflung der Replikanten, die um ihr nahendes Verfallsdatum wissen und nach mehr Leben gieren.

Und so bereise ich 2022 erneut in fünf Akten die Schauplätze, sammle Hinweise, lege in herrlicher „Zukunftsmanier" CD-ROMs in meinen Detektiv-Computer ein, um einzelne Bilder davon zu laden, zoome darin herum wie Harrison Ford/Deckard im Film und wende sogar mehrmals den Voight-Kampff-Test an, um Replikanten zu entlarven. Zugegeben: Das Schauplatz-Absuchen kann schon nerven (Backtracking …), aber insgesamt ist die Spielmechanik sehr solide und passt zum Thema.

Der eigentliche Clou von *Blade Runner*, dem Spiel: Es gibt sieben Verdächtige, und für fünf von ihnen wird anfänglich ausgewürfelt, ob es Menschen oder Replikanten sind. Ich weiß also zu Beginn einer Partie nicht, wen ich überführen muss! Darüber hinaus gibt es sechs Spiel-Enden und zwei grundsätzliche Pfade: den des „echten" Blade Runners und den des Replikanten-Kuschlers – verfolge ich aktiv Letzteren, impliziert das, dass ich selbst ein Replikant bin.

Ich finde richtig stark, was Westwood da abgeliefert hat – schade, dass es wohl nie ein echtes Remaster mit hochauflösender Grafik geben wird, da die ursprünglichen Assets verloren gegangen sind. *

IT JOB KOMPAKT



25. bis 28. August 2022 in Köln
Halle 10.2 – Job- & Karrierebereich

LEVEL UP YOUR CAREER!

Deine Fachkonferenz- und Recruiting-Messe auf der



Mehr Infos zu Highlights
und Programm findest du hier:
it-job-kompakt.de

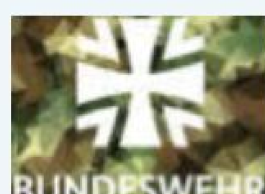


Aussteller:

AIRBUS AIXTRON



BROCKHAUS AG



Creditreform DEPHION



fulfillmenttools by REWE digital

octopusenergy pwc REWE digital RHEINMETALL SCHÜTTFLIX® SIEMENS Bundesamt für Verfassungsschutz

MAKING OF

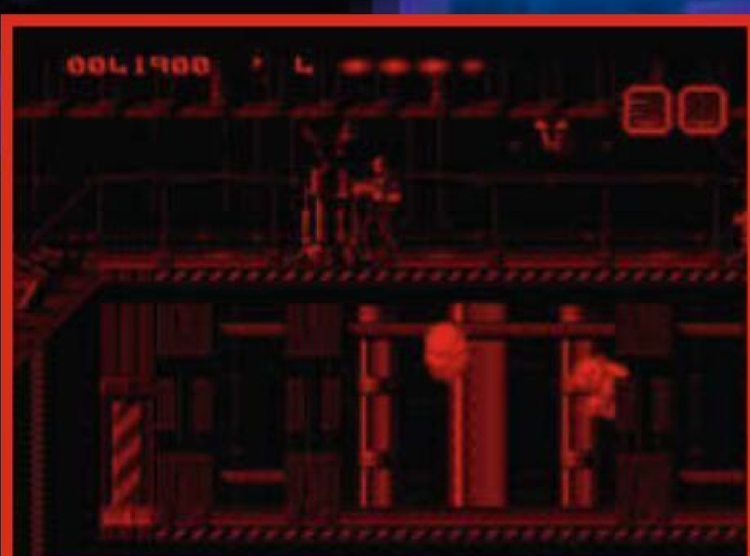
THE TERMI

BEVOR DAVID PERRY MIT *EARTHWORM JIM* RIESIGE ERFOLGE FEIERTE, BRACHTE ER MIT EINEM KLEINEN TEAM JAMES CAMERONS *TERMINATOR* AUS DEM JAHR 1984 AUF SEGA-KONSOLEN – UNGEFÄHR ZEITGLEICH ZUM KINOSTART DES ZWEITEN TEILS.



» [Mega Drive] Das Spiel beginnt 2029 – ohne Schusswaffe in der Hand.









» [Mega Drive] Level 2 spielt im nächtlichen Los Angeles des Jahres 1984.

FAKTEN

» **PUBLISHER:** VIRGIN GAMES
» **ENTWICKLER:** PROBE SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **SYSTEM:** MEGA DRIVE, DIVERSE
» **GENRE:** RUN-AN-GUN

Das *Terminator*-Franchise war 1992 in aller Munde. Der Originalfilm war acht Jahre zuvor zu einem Überraschungserfolg geworden und hatte Arnold Schwarzenegger als Hollywood-Actionstar etabliert. *Terminator 2: Judgement Day* hatte bei seinem Kinostart in Amerika im Juli 1991 bereits mächtig die Kassen klingeln lassen. In europäischen Kinos startete *T2* im Oktober 1991. Dennoch veröffentlichte der britische Publisher Virgin Games 1992 kein Spiel zum damals extrem populären zweiten Teil, sondern eines zum Originalfilm von 1984.

Terminator war im Oktober 1984 in den US-Kinos, in den deutschen erst im März 1985 erschienen. Aufgrund seiner Thematik war er geradezu prädestiniert für eine Videospiel-Adaption. Der Film handelt von einer kriegerischen Zukunft, in der die künstliche Intelligenz Skynet mit ihren metallenen Robotersoldaten die Menschheit auslöschen will. Doch die Menschen wehren sich und könnten das Blatt wenden – da schickt Skynet den Terminator, eine Tötungsmaschine in Gestalt eines Menschen, in die Vergangenheit: Er soll die Mutter des Rebellenführers noch vor dessen Geburt töten, um damit in der Zukunft den Sieg zu garantieren. Die Rebellen wiederum bekommen Wind von dem Plan und schicken den Soldaten Kyle Reese, um den Terminator zu stoppen

Mit einem Budget von nur 6,5 Millionen Dollar begeisterte *The Terminator* das Publikum, er spielte 79 Millionen Dollar ein und wurde zum Kultstreifen. Einer der vielen Millionen Zuschauer war David Perry, ein damals 17-jähriger Programmierer aus Nordirland,

NATOR



» David Perry, Chefprogrammierer der Mega-Drive-Version.



» [Mega Drive] Die Schießerei in der Polizeiwache ist ebenfalls enthalten.

der kurz zuvor nach London gezogen war. „Ich war mit meinem Freund Chris Hinsley in einer Stadt namens Kingston", erinnert sich David. „Es regnete und wir beschlossen, ins Kino zu gehen. Da lief ein Film namens *The Terminator*. Ich glaube, wir waren allein im Saal – und *(Regisseur)* James Cameron hat fast mein Gehirn zum Platzen gebracht. Ich habe den Film absolut geliebt."

Ein knappes Jahrzehnt später hatte Perry eine Zeit lang beim britischen Software-Unternehmen Mikro-Gen gearbeitet und daraufhin eine Position als Spieleprogrammierer bei Probe Software übernommen. Probe, 1984 von Fergus McGovern gegründet, hatte sich in den späten 80ern einen respektablen Ruf als Entwickler von CPC-, C64- und Spectrum-Spielen aufgebaut und wollte nun durchstarten. Mit Hilfe eines Lizenztitels sollte der große Durchbruch gelingen.

„Fergus war ein Genie darin, Lizenzverträge in Großbritannien und den USA zu ergattern", erinnert sich David. „Er hat es auch geschafft, mir ein Mega-Drive-Entwicklungskit zu besorgen." Fergus fädelte einen Deal mit der Film-Vertriebsgesellschaft Orion Pictures ein, um ein Spiel zu entwickeln, das auf dem *Terminator*-Film von 1984 basierte. Wie es für Lizenzspiele in der frühen 16-Bit-Ära üblich war, folgte der Titel inhaltlich den Ereignissen des Films. Er sollte von Virgin Games veröffentlicht werden. Oder wie David es ausdrückt: *„The Terminator* wurde uns wirklich auf einem Silbertablett serviert."

Die Entwickler von Probe Software waren anfangs davon begeistert, an *The Terminator* zu arbeiten. Noch im Jahr zuvor hatte das Team *Teenage Mutant Hero Turtles* für das NES geschrieben. Es wurde jedoch schnell klar, dass Orion Pictures eine sehr konkrete Vorstellung von dem Spiel hatte. Das schränkte die künstlerischen ▶

»WIR HATTEN NICHT DIE RECHTE, SCHWARZENEGGER IM SPIEL EINZUBAUEN.« DAVID PERRY



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TRANTOR: THE LAST STORM-TROOPER (IM BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM, DIVERSE
JAHR: 1987

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
SYSTEM: NES, DIVERSE
JAHR: 1990

DISNEY'S ALADDIN
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1993

KONVERSIONSKAPRIOLEN

DIE VERSCHIEDENEN SEGA-VERSIONEN.



MEGA DRIVE

■ Ein mit vier Levels viel zu kurzer, aber stylischer Run-and-gun-Shooter, der sich an den Ereignissen des Films orientiert. Diente als Grundlage für das spätere *RoboCop versus The Terminator.*



SEGA MEGA-CD

■ Die zusätzliche Speicherplatz-Power bedeutet mehr Levels, CD-Audio und (hoffnungslos mies) digitalisierte Filmschnipsel. Im Gegensatz zum Rest stammt diese Version von Virgin Games, nicht von Probe.



GAME GEAR

■ Orientiert sich ebenfalls an der Filmhandlung. Wegen der eingeschränkten technischen Möglichkeiten muss man zum Beispiel auf das Terminator-Thema verzichten, wodurch das Spiel an Authentizität einbüßt.



MASTER SYSTEM

■ Diese 8 Bit-Fassung bekam einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Die Stimmung der Vorlage kommt auch hier gut rüber. Die Spielmechanik zeigt sich mit viel mehr Plattform-Action deutlich verändert.

MASCHINE GEGEN MASCHINE

DER UNBARMHERZIGE KAMPF DER ROBOTER.

The Terminator kam bei Kritikern nicht gut an, aber Publisher Virgin Games gab zwei Jahre später trotzdem grünes Licht für einen weiteren Lizenztitel. *RoboCop versus The Terminator* wurde von einem anderen Team intern bei Virgin USA programmiert und basiert auf der gleichnamigen Crossover-Comicbuchserie von Frank Miller und Walter Simonsen. Der Spieler wird zum Roboter-Cop Alex Murphy, der versucht, Skynet aufzuhalten.

Denn unglücklicherweise hat die Entwicklung des RoboCop überhaupt erst zu Skynet geführt! Entsprechend hat es der Spieler also mit einer vielfältigen Gegnerschar zu tun, zum Beispiel Menschen, T-800 und sogar RoboCops klassischer ED-209-Einheit. Die Spielmechanik entspricht weitestgehend dem Vorgänger. Technisch legt der Titel aber deutlich zu: große Sprites, detaillierte Grafik (erwischt man einen Gegner am Fenster, gibt das einen Blutfleck auf dem Vorhang) und treibende Electro-Beats.

Ähnlich wie bei der *Terminator*-Lizenz im Jahr 1992 wurde *RoboCop versus The Terminator* auf mehreren Konsolen veröffentlicht, darunter Master System, Game Gear und auf dem Game Boy. Auch für das Mega-CD wurde eine Version geplant, aber leider nie realisiert.





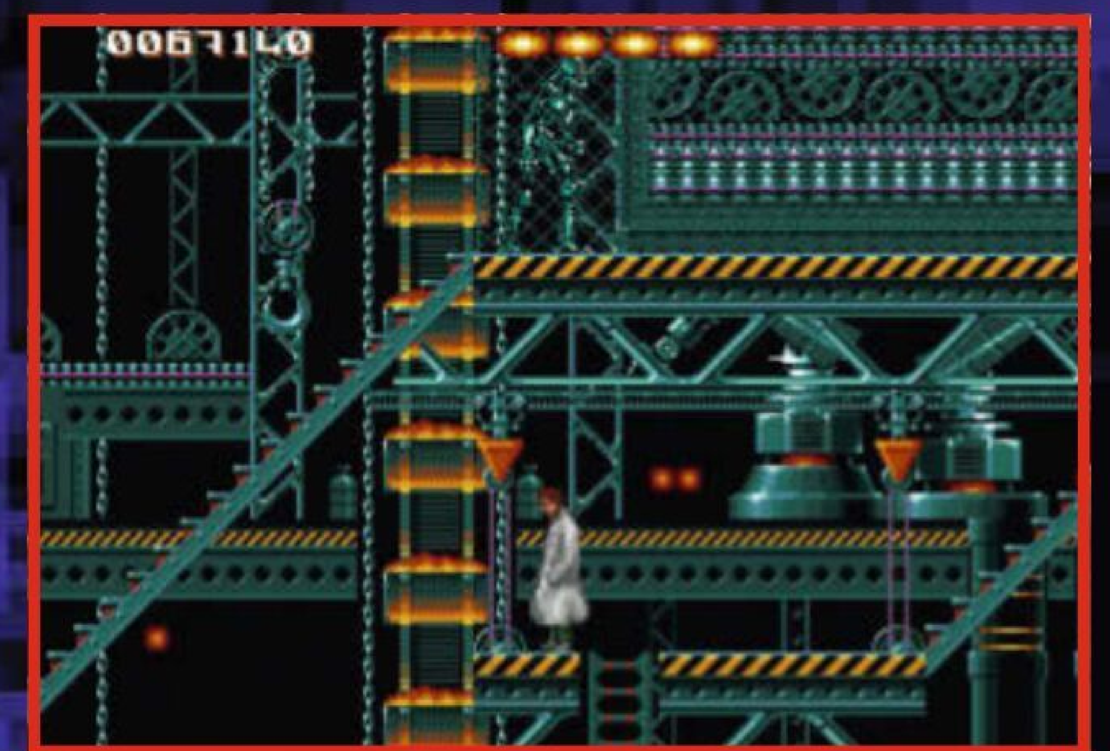
Möglichkeiten von David und seinen Kollegen deutlich ein. Es begann schon damit, welche Figur aus dem Film die Spieler übernehmen sollten: Michael Biehn als Kyle Reese oder Arnold Schwarzeneggers Terminator?

„Ich wollte unbedingt als Terminator spielen“, verrät David. Doch Orion war strikt dagegen und ordnete an, dass stattdessen Kyle Reese, der am Ende des Films stirbt, die Spielerfigur sein sollte. Sie forderten auch, dass es nur einen Terminator geben sollte, der wie im Film erst am Ende des Spiels stirbt. David beschrieb dies als „enorm frustrierend“ für die Spieler: „Du spielst den, der am Ende ohnehin stirbt, und kannst den Feind nie besiegen.“

Mittlerweile hatte die Fortsetzung den ersten Film auch inhaltlich erweitert. Hätte Orion nicht einfach schon damals, also 1984, ein auf dem ersten Teil basierendes Spiel veröffentlichen können, anstatt erst viele Jahre später, als der zweite Teil schon im Kino lief?

David hat eine Theorie dazu: „1984 nahmen die Filmstudios Videospiele nicht ernst. Sie galten als Merchandise, so wie Kaffeetassen, T-Shirts oder Notizblöcke.“ Abgesehen davon gab es einen weiteren Grund: Bis 1988 hatte das dänische Unternehmen Robtek die Lizenz für *Terminator*-Spiele inne, ging jedoch pleite, bevor ein Spiel veröffentlicht werden konnte. Und Mitte 1990 schloss Bethesda Softworks einen Vertrag mit der Hemdale Film Corporation, um *The Terminator*-Lizenzspiele zu entwickeln.

Hemdale hatte den Film damals produziert, und Bethesda umging mit diesem Deal die Vertriebsgesellschaft Orion. Im Sommer 1991 erschien ihr *Terminator* für DOS. Warum Orion nicht wollte, dass die Spieler in Probes Version den Terminator steuern, wurde auch bald klar. „Sie sagten uns, wir hätten nicht die Rechte, Arnold in das Spiel zu integrieren“, so David.



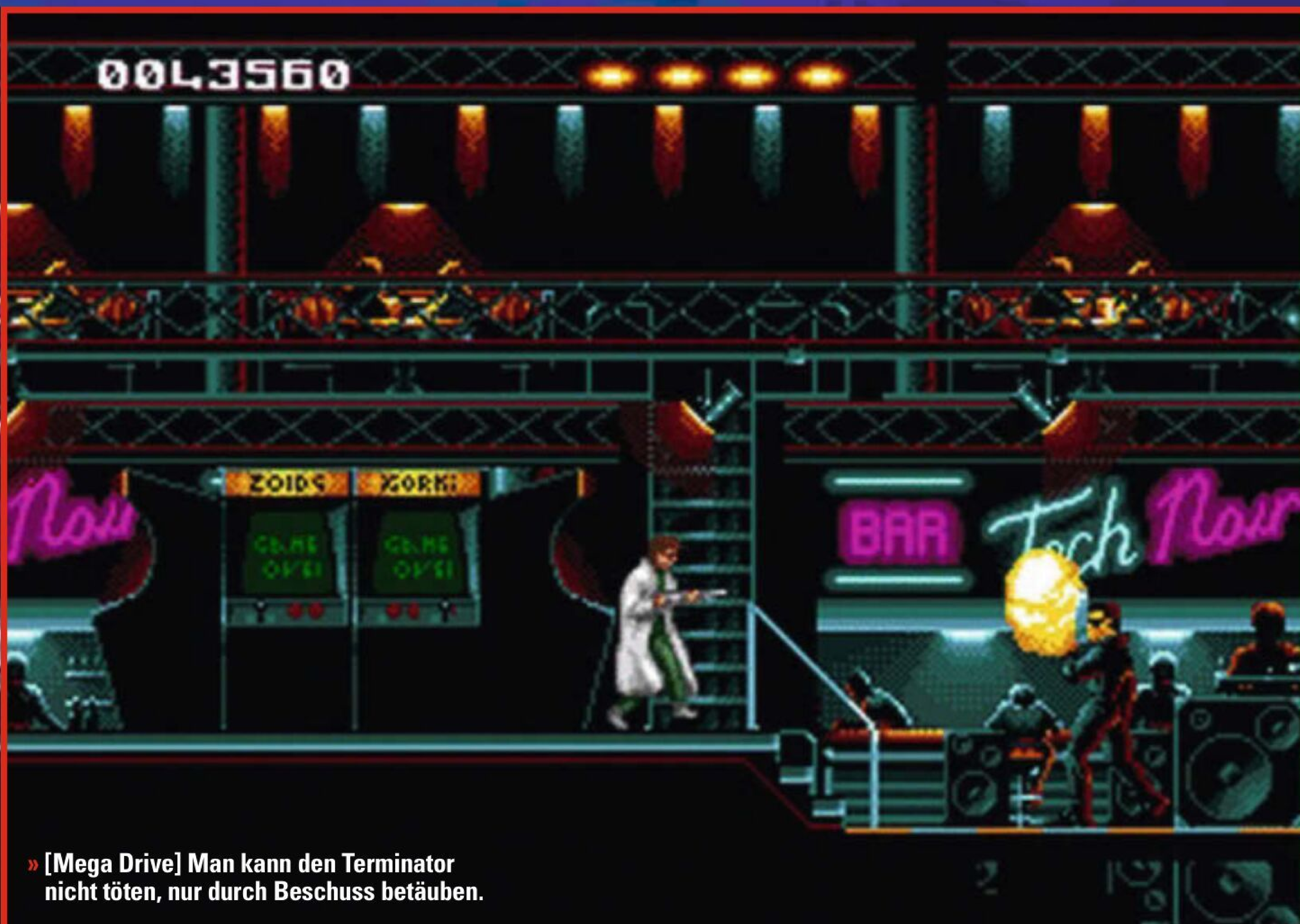
» **[Mega Drive] Endkampf im letzten Level, der Fabrik.**


» [Mega Drive] Das Design der Gegner orientiert sich natürlich an der Filmvorlage.

„Es gab nur ein Bild von ihm, das wir für die Verpackung verwenden konnten. Also, wen spielen wir dann? Sarah Connor? Nein, es gab keinen Vertrag mit Linda Hamilton. Also blieb nur noch die Figur Kyle Reese."

Das Team versuchte, aus dieser Ausgangslage das Beste zu machen. Im ersten Level des Spiels steuert man Reese in der Zukunft, wo er ohne Schusswaffe Horden von Terminatoren bekämpfen muss. Lediglich Granaten kann er werfen. Erst der zweite Level steigt in die Filmhandlung ein, im Los Angeles des Jahres 1984. Über vier Levels hinweg orientiert sich *The Terminator* stark an der Zelluloidvorlage.

Probe entwickelte das Projekt fürs Mega Drive, eine Konsole, die damals für überragenden Sound und großartige Grafik bekannt war. Filmschauplätze wie der Tech-Noir-Nachtclub, die Straßen der Innenstadt von LA und die Fabrik am Ende werden alle originalgetreu nachgebildet. Zweimal muss der Terminator abgewehrt werden, der trotz Dauerbeschuss nicht liegen bleiben will.



» [Mega Drive] Man kann den Terminator nicht töten, nur durch Beschuss betäuben.

»MIT MEHR SPEICHER HÄTTEN WIR VIEL MEHR ERREICHEN KÖNNEN.« DAVID PERRY

Das Spiel von 1992 schafft es halbwegs, die Stimmung des Films von 1984 einzufangen. Technisch ließ sich Probe einiges einfallen, auch mit Unterstützung von Nick Bruty. Um die Animationen zu erstellen, wurden David und der Spieleproduzent Neil Young gefilmt, während sie die Bewegungen ausführten. Das schwarz-weiße Material digitalisierte Nick auf einem Amiga. Mit *Deluxe Paint* trennte er die Schauspieler von den Hintergründen und kolorierte sie, bevor er sie in das Spiel einfügte.


» [Mega Drive] Ist man zu langsam, greifen Gegner von überall her an.

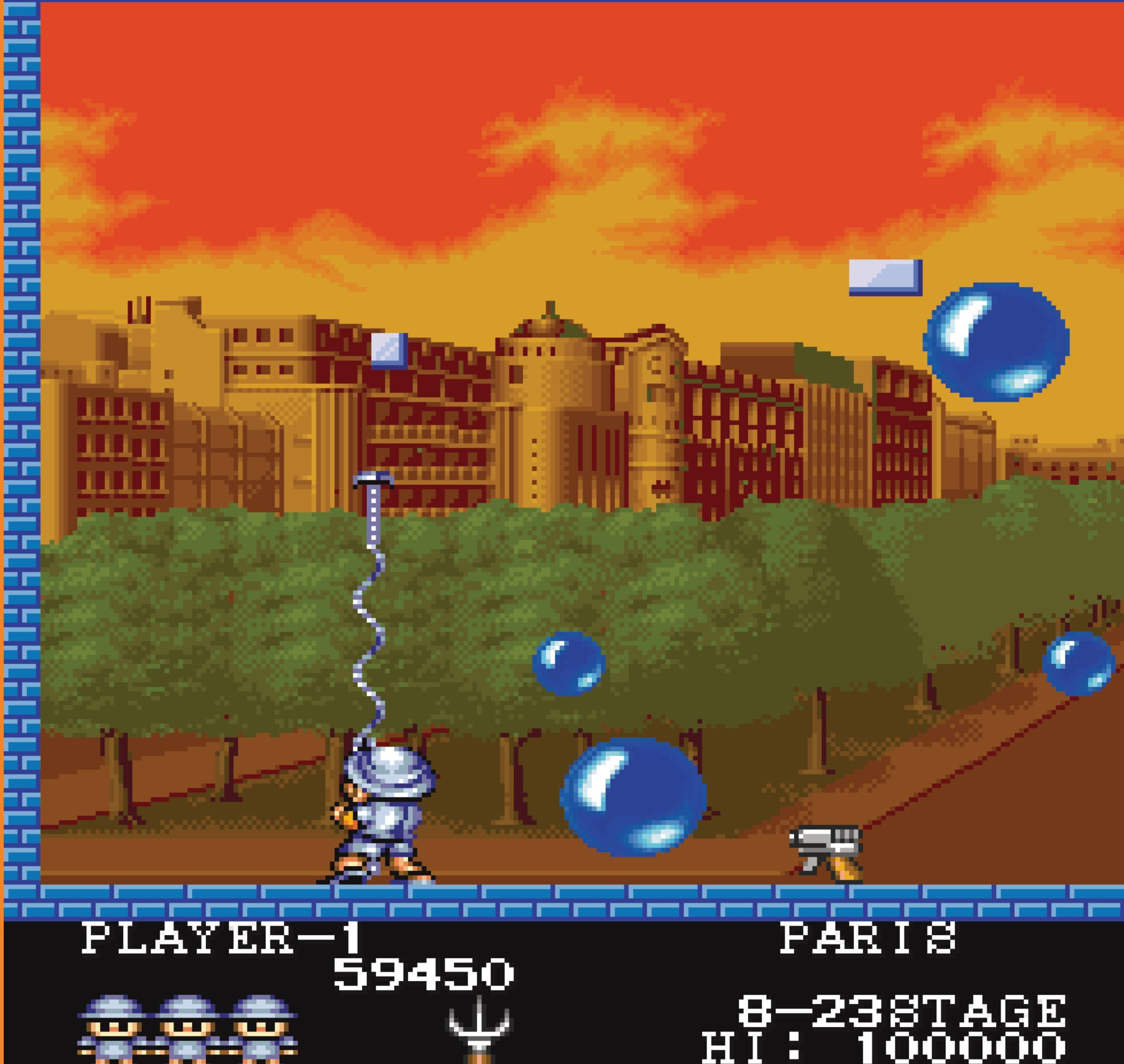
Auch die Musik spielte eine große Rolle. Brad Fiedels musikalisches Hauptthema sollte laut ihm „einen mechanischen Mann und seinen Herzschlag" beschreiben – doch Probe konnte diesen Part nicht einfach endlos wiederholen. Soundchef Tommy Tallarico, der zu dieser Zeit in den USA lebte, schrieb für jeden Level einen eigenen Track und holte alles an Bass raus, was der Yamaha YM2612-Soundchip des Mega Drive aufbringen konnte. Das Ergebnis war eine tatsächlich beeindruckende Fülle dunkler Synthesizer-Sounds, die sich eng an den Film-Soundtrack anlehnten.

Trotzdem ist uns *The Terminator*, das schließlich im Herbst 1992 erschien, nicht als gutes Spiel in Erinnerung geblieben. Das liegt hauptsächlich an der sehr kurzen Spieldauer. Geübte Spieler haben die vier Levels in einer halben Stunde durch, die Spielmechanik ist öde und abwechslungsarm. Michael Paul vergab entsprechend nur 53 Prozentpunkte in *Video Games* 9/92. Neben der Version fürs Mega Drive erschienen noch Umsetzungen für Master System, Mega-CD und Game Gear. Die Mega-CD-Version umfasst zehn Levels statt nur vier, zudem komponierte Tallarico einen knackigen CD-Audio-Soundtrack.

1993 veröffentlichte Mindscape ein *Terminator*-Spiel auf dem SNES. Auch hier musste Kyle Reese gesteuert werden, überzeugen konnte aber auch dieser Titel nicht. „Das triste und dunkle Leveldesign senken den Spielspaß rapide", befand Markus Appel und schloss bei 58% (*Mega Fun* 6/93). Zudem bemängelte er „Grafik auf 8 Bit-Niveau".

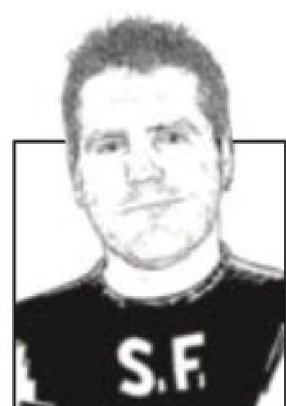
Rückblickend kann man *The Terminator* mit etwas gutem Willen als Generalprobe für Dave Perrys spätere Lizenzspiele auslegen. Als es 1992 erschien, war Perry schon nach Kalifornien gezogen und zu Probes Publisher Virgin gewechselt. 1993 erschien sein überragendes Spiel zu Disneys *Aladdin* auf dem Mega Drive. Sein nächster Schritt war die Selbstständigkeit mit Shiny Entertainment. 1994 veröffentlichte Shiny dann *Earthworm Jim*.

So wie James Cameron mit dem Film *The Terminator* versuchte, das SF-Genre zu erweitern, wollte David das mit seinem Spiel auch: „Das ist wirklich das, worum es bei Spielen geht: Welten zu erweitern", schließt er. „Mit mehr Speicher und mehr Zeit hätten wir viel mehr erreichen können." *



Pang

PLATZT DA!



» **PUBLISHER:** MITCHELL CORPORATION
» **ERSCHIENEN:** 1989
» **HARDWARE:** ARCADE

Von Stephan Freundorfer

Klar, die goldene Arcade-Ära war Anfang der 90er schon eine Weile vorbei, zudem leistete mein Commodore Amiga hervorragende Dienste, wenn mir neben Rollenspiel und Strategie mal der Sinn nach kurzweiliger Action stand. Doch die dank zentrumsnaher Studentenbude fußläufigen Spielhallen der Münchner Innenstadt übten immer noch einen gewaltigen Reiz auf mich aus. Regelmäßig durchstreifte ich sie auf der Suche nach Neuheiten, und regelmäßig fand ich ein neues Grab für mein angespanntes Budget. So wie *Pang,* das neben Konamis *Parodius* und Ataris *Klax* zu meinem Spiel des Jahres 1990 avancierte.

Pang, das in den USA von Capcom als *Buster Bros.* vermarktet wurde und im Herkunftsland Japan den irreführenden Titel *Pomping World* trug, machte einem mit Automaten sozialisierten Spieler wie mir die Liebe auf den ersten Blick aber auch verteufelt leicht. Das Spiel des unauffälligen, 2012 geschlossenen Herstellers Mitchell Corporation (dessen bekanntestes Werk das Puzzlespiel *Ballistic* sein dürfte) förderte etliche wohlige Erinnerungen an vergangene Arcade-Erlebnisse zutage. Die leuchtend roten, blauen oder grünen Ballons, die vom Bildschirmhelden mit einer Harpune getroffen werden müssen, zerbarsten wie die Gesteinsbrocken des Atari-Klassikers *Asteroids* in kleinere Objekte. Die Harpune der Tropen-behelmten Spielfigur sah ein bisschen aus wie die „Waffe", mit der Namcos *Dig Dug*-Held unterirdische Monster aufpumpte und zum Platzen brachte. Und die Postkarten-Hintergründe der









Pang-Level ließen mich an meine ersten *Street Fighter*-Weltreisen zurückdenken.

So naheliegend derlei Coin-op-Inspirationsquellen bis heute erscheinen, war es doch ein MSX-Spiel von Hudson Soft aus dem Jahr 1983 namens *Cannon Ball*, das hier von den Mitchell-Designern adaptiert, aufgebohrt und zum Arcade-Erfolg gemacht wurde. Und den wiederum setzte alsbald Ocean Software nahezu perfekt auf meinen Amiga um. Bis dahin hatte ich mich allerdings schon sattgespielt an *Pang* und alles gesehen, was es während der 50 Levels langen Weltreise zu sehen gab. Denn zum einen ließen sich die ersten zehn der insgesamt 17 touristischen Stationen – von Berg Fuji über Ayers Rock und Sagrada Familia bis zu den Osterinseln – direkt auf der Karte anwählen. Zum anderen lockte der Ballon-Beseitigungs-Drang natürlich zu fortlaufenden Continue-Münzeinwürfen.

Pang war und ist ein faires, aber schnell anspruchsvoll werdendes Vergnügen. Die simple Spielmechanik geht fix ins Blut über: Die Ballons hüpfen wie Gummibälle umher, teilen sich zweimal und müssen im Zeitlimit beseitigt werden. Wer zu lange zaudert, wird zusätzlich von flinkem Comic-Getier wie Schnecken, Krebsen oder Eulen belästigt. Die Standardwaffe ist die Harpune, mit der Ziele aber nicht zwingend direkt getroffen werden müssen – fliegt ein Ballon in ihr sich gen Himmel windendes Seil, zerplatzt er ebenso. Hie und da entlassen die getroffenen Ballons oder zerbröselnde Plattformen Power-ups: Der Waffenwechsel zu Doppelharpune, sich verankerndem Greifhaken und schnell feuernder Pistole wirkt sich dabei deutlich auf die Strategie aus. Ein Energieschild wehrt einen Treffer ab, der Wecker friert den Bildschirm kurz ein und das Dynamit lässt sämtliche Blasen in ihre kleinsten Varianten zerplatzen. Das klingt zunächst cool, führt aber zumeist zu einem Chaos aus Ballon-Querschlägern, dem sich kaum entkommen lässt. Vor allem im Zweispielermodus ist das unabsichtliche Aufsammeln des Dynamits – neben dem absichtlichen Schild-Klau – ein verlässlicher Quell zorniger Schimpftiraden. Ich selbst erlebte die allerdings nur, wenn ich neugierig anderen *Pang*-Spielern über die Schulter guckte – mir mangelte es damals sicher nicht an Schadenfreude oder Sozialleben, wohl aber an Kumpanen zum gemeinsamen Besuch der verruchten Zockerstätten. Die sparten ihr Geld nämlich lieber für eine echte Weltreise … *

Bubble Bobble II

In den Jahren nach der Veröffentlichung von *Bubble Bobble* 1986 entwickelten sich die Arcade-Spiele weiter. Die Hardware-Leistung stieg, neue Spieldesign-Konzepte entstanden und Kampfspiele wurden populär. War die Zeit der Single-Screen-Plattformer, die *Bubble Bobble* populär gemacht hatte, abgelaufen?





» [Arcade] Einige Türen führen an seltsame Orte.



» [Arcade] Die Reise führt auch in die Welten anderer Taito-Spiele.



» [Arcade] Wir besuchen zum Beispiel Pocky & Rocky.

Taito entwickelte 1994 das F3 Package System: eine modulare Hardware für Spielautomaten, die mit dem beliebten Neo Geo von SNK konkurrieren sollte. Es wurde zusammen mit dem Kampfspiel *Kaiser Knuckle* vorgestellt, doch es bedurfte noch eines populären Zugpferds, um die neue Hardware wirklich in Spielhallen zu verkaufen.

Also kündigte Taito neue Spiele aus zwei lange ruhenden Serien an: *Darius Gaiden* und *Bubble Symphony*. Beide Genres schienen auf dem mit Kampfspielen übersättigten Markt von 1994 zum Scheitern verurteilt. Doch *Darius Gaiden* und *Bubble Symphony* wurden trotzdem Klassiker, während *Kaiser Knuckle* nur wegen des schwierigen letzten Gegners, dem General, in Erinnerung blieb. Der trieb die Spieler mit bildschirmgroßen Spezialattacken ohnehin zur Verzweiflung, und zusätzlich verwendete das Spiel einen nahezu bösartigen Algorithmus, um beispielsweise seine Angriffsstärke zu erhöhen.



Rückblende: *Rainbow Islands* (1987) erweiterte das Original stark, entfernte sich aber so auch davon. Einige PC- und Konsolen-Umsetzungen von *Bubble Bobble* hatten das Basisspiel um neue Geheimnisse, Gegenstände und Levels ergänzt, ließen das Gameplay aber unangetastet. Darauf basierend wurde 1993 *Bubble Bobble Part II* für NES (und für den Game Boy als *Bubble Bobble Jr.*) veröffentlicht.

Da diese NES-Version von einem externen Entwicklerteam namens ITL geschrieben wurde, konnte zeitgleich eine Gruppe von Entwicklern bei Taito an einem *Bubble Bobble* für das F3-System arbeiten. Unter dem vorläufigen Titel *Bubble Bobble II* ging es Ende 1993 zu geheimen Tests in einige Spielhallen. Die Resonanz war positiv, und 1994 erschien *Bubble Symphony dann* offiziell – der Name *Bubble Bobble II* war da schon vom NES-Titel belegt.

Taitos Fortsetzung setzt Jahre nach den Ereignissen von *Bubble Bobble* und *Rainbow Islands* ein. Bubblun und Bobblun, die Kinder von Bub und Bob des ▶

WER DARF'S SEIN?

Vier entzückende Helden.



BUBBLUN

■ Durchschnittliche Werte. Sein Superschuss feuert drei Blasen geradeaus ab und kann ganze feindliche Gruppen einfangen.

BOBBLUN



■ Am schnellsten von allen, noch fixer mit dem Schuh-Power-up. Schade, dass sein angewinkelter Superschuss nicht sehr nützlich ist.

KULULUN



■ Hat die größte Reichweite, die sich per Bonbon-Power-up noch steigert. Schießt Blasen in einem „T"-Muster (vorwärts, rückwärts und nach unten).

CORORON

■ Sie hat die höchste Schussfrequenz und schießt Blasen in einem umgekehrten „T"-Muster (vorwärts, rückwärts und nach oben).





» [Arcade] Visite zu Tiki aus *The New Zealand Story*.

ersten Spiels, werden von den Mädchen Kululun (oranger Drache) und Cororon (lila Drache) begleitet. Laut Intro entfesseln die vier Charaktere beim Bücherlesen versehentlich Hyper Drunk, den Endboss des ersten Teils. Der verwandelt die vier in Blasendrachen und verbannt sie in eine Parallelwelt.

Die grundsätzliche Spielmechanik ist gegenüber dem ursprünglichen *Bubble Bobble* weitgehend unverändert. Noch immer spuckt man Bubbles auf Gegner, die dann darin eingeschlossen werden. Hüpft man dann von unten dagegen, zerploppt die Blase und der Gegner wird zu leckerem Obst, das Punkte spendet. Alternativ nutzt man Blasen, die Angriffszauber enthalten. Man darf mehrere Feinde hintereinander in einem Blubb erledigen, doch wenn sie zu lange in der Blase bleiben, können sie entkommen. Auf die Bubbles kann der Drache jetzt auch draufspringen, um höhere Plattformen zu erreichen, was vor allem später wichtig wird.

Spezielle Power-ups und Bonusgegenstände erscheinen auf jeder Stufe und haben verschiedene Auswirkungen wie Spezialangriffe oder Vergrößerung der Blasen-Reichweite. Manche wischen sogar den ganzen Bildschirm von Gegnern leer. Wer zu lange für einen Level braucht, wird von einem unbesiegbaren Skel-Monsta verfolgt.

Jeder der vier Charaktere besitzt unterschiedliche Werte in Geschwindigkeit, Spuckreichweite und Feuerrate, plus einen Super-Schuss: Wird die Feuertaste einige Sekunden lang gedrückt, spuckt der Dino drei Blasen in einem bestimmten, individuellen Muster.

Trotz bekannter Grundidee bietet *Bubble Symphony* völlig neue Herausforderungen. Es gibt mehr Angriffs-Blasen, etwa Regenbogen aus *Rainbow Islands* oder Windstöße, und damit neue Arten, die Gegner zu besiegen. Neue Feinde mit herausfordernden Angriffsmustern bevölkern nun die Levels. Alle zehn Levels wartet jetzt ein Endboss. Und nach jedem Bosskampf wählt ihr einen von zwei Wegen durch die folgenden Gebiete, wie bei *Darius*.

Wie *Bubble Bobble* ist *Bubble Symphony* bis zum Bersten mit Secrets gefüllt. Power-ups erscheinen nach geheimen Berechnungen,



» [Arcade] Die Leveldesigns verstecken Botschaften und Bilder.



» [Arcade] Dieser Bursche ist der große Bösewicht aus *Pu-Li-Ru-La*.



» [Arcade] In engen Gängen kann man keine Seifenblasen pusten!



» [Arcade] Die *Darius*-Welt ist voller fliegender Feinde.

TIPPS ZUM GROSSEN BLUBB



NUTZT SUPERSCHÜSSE!

Wird die Bubble-Taste einige Sekunden lang gedrückt, feuert man mehrere Bubbles gleichzeitig. Blinkt der Dino, ist er startklar! Jeder Dino schießt in einem individuellen Muster.



ÜBERALL SUCHEN!

Mit drei Musiknoten jeder Farbe bekommt ihr einen der vier Schlüssel, die zum Erreichen der letzten Welt erforderlich sind. Auf jedem Bildschirm befindet sich eine Notiz, doch viele sind sehr gut versteckt.



SPEZIALBLASEN SUCHEN!

In einigen Levels erscheint bei Zeitknappheit eine Blase mit den Buchstaben R, O oder D. Wenn ihr die alle sammelt, verwandeln sich die vier Dinos in Menschen zurück.



NOCHMAL SPIELEN!

Viele geheime Gegenstände erscheinen unter bestimmten Bedingungen, beispielsweise wenn alle Spieler eine bestimmte Distanz gelaufen sind. Es lohnt sich also, Levels erneut und anders zu spielen.









» [Arcade] Fliegende Metalldinos spucken schmerzende Projektile.

DIE EXTRA-FIGUREN

Cameos anderer Taito-Figuren.

Bestimmte Gegenstände lassen eine Tür erscheinen, aus der euch bekannte Taito-Stars besuchen. Diese Charaktere steuert ihr dann ebenfalls mit eurem Stick und den Buttons. Alle Feinde, die sie besiegen, werden zu Bonus-Items. Doch passt weiterhin auf den eigenen Dino auf!



HIPOPO

■ Ein unerschrockenes Schnabeltier aus *Liquid Kids* (1990). Es wirft mit Wasser gefüllte Blasen, um Feinde zu besiegen.



TIKI

■ Der süße Vogel aus dem beliebten Klassiker *The New Zealand Story* bewegt sich etwas langsam, doch seine Pfeile treffen sehr präzise.



PTOLEMÄUS

■ Die kleine Hexe aus *The Fairyland Story.* Jeder Feind, den sie mit ihren Zaubersprüchen trifft, wird zu Kuchen. Leider ist ihre Reichweite recht gering.



BOB

■ Der Zwerg aus dem Plattformer *Don Doko Don* (1989). Er schlägt Feinde mit seinem mächtigen Hammer zu Klump.



SAYO

■ Die junge Dame aus *Pocky & Rocky* greift mit ihrem Ofuda an, um Feinde ins Jenseits zu schicken. Endgegner Manuke verkleidet sich übrigens gerne als Sayo.



KANONE

■ Ja, das ist der kleine Blaster von *Space Invaders*. Er kann Strahlen nach oben schießen, um fliegende Feinde zu erledigen, aber nicht springen.

HERR MIKATA

■ Er stammt aus dem skurrilen *Pu-Li-Ru-La*. Er stolziert im Level herum und tanzt Feinde sprichwörtlich zu Tode.



SILVER HAWK

■ Das *Darius*-Schiff ist auch dabei. Also ab ins Cockpit und ein paar böse Buben vom Bildschirm geputzt!

Mehr Punkte, Extras und geheime Enden.



STERBT NICHT!

■ Klingt unkreativ, doch wer ohne Bildschirmtod den vorletzten Level in jeder Welt erreicht, findet eine spezielle Tür mit reichlich Bonus-Edelsteinen vor, ein Spezial-Item und eine verschlüsselte Nachricht.



EXTRALEBEN!

■ Sammelt die EXTEND-Blasen, die erscheinen, sobald zwei oder mehr Feinde gleichzeitig besiegt werden. Habt ihr alle sechs Buchstaben von „EXTEND“ gesammelt, gibt es ein zusätzliches Leben.

Seiten-Sprünge

Nicht jeder Port schaffte es in die Regale.



SATURN

■ Die Saturn-Fassung wurde im November 1997 von VING veröffentlicht, die für hochwertige Arcade-Portierungen auf PC bekannt war. Sie brachte auch Taito-Klassiker wie *Metal Black, Night Striker* und *Elevator Action Returns* auf 32 Bit. Leider fand sich kein internationaler Vertrieb, also blieb diese Version japanexklusiv.

Die Ladezeiten sind minimal, Grafiken und Soundeffekte passen perfekt, und vor allem fühlt sich die Action genauso an wie in der Spielhalle. Durch Eingabe des Codes L, R, L, R, A, B, C, B auf dem Startbildschirm erscheint ein zweites Optionsmenü. In diesem Menü könnt ihr unter anderem die US-Version einstellen, wodurch der gesamte Text im Spiel auf Englisch erscheint.



PLAYSTATION

■ *Bubble Symphony* wurde auf der PlayStation nie offiziell veröffentlicht. Eine angeblich fertige Version kursiert im Internet, aber deren Authentizität ist kaum zu überprüfen. Im Vergleich zur Saturn-Fassung fällt die deutlich quäkigere Musik auf. Animationen und Kollisionsabfrage bleiben qualitativ ebenfalls zurück, die deutsche Presse nahm den Port trotzdem wohlwollend auf (siehe Artikeltext).

Entwickelt wurde die Version von East Point Software und nicht von VING. Außerdem war *Bubble Symphony* in *Taito Legends 2* (Windows und Xbox) enthalten. Nur in Japan fand man es in *Taito Memories II Gekan* (PS2). Die Xbox- und PS2-Versionen laufen in einer hochskalierten Auflösung von 640 x 448, was zu leichtem Flimmern und unscharfem Bild führt.





» [Arcade] Nach jedem Bosskampf gabelt sich der Weg.



» [Arcade] Hier gilt es riesigen Felsen auszuweichen.



» [Arcade] Bekannte Items sind ebenso vorhanden wie neue Extras.





» [Arcade] Hyper Drunk will Rache für die Niederlage seines Vaters.

▶ in jedem Level sind Musiknoten-Items versteckt, und je nachdem, wie gut ihr spielt, öffnet ihr Türen zu Spezial-Items oder codierten Nachrichten. Keine zwei Spieldurchgänge von *Bubble Symphony* sind genau gleich. *Bubble Bobble* lebte immer davon, ein Spiel voller Geheimnisse und Überraschungen zu sein. *Bubble Symphony* schlägt voll in diese Kerbe und baut diese Stärken weiter aus.

Zudem ist es ein wunderschönes Spiel, vollgepackt mit farbenfrohen Grafiken und charmanten Charakteranimationen. Mitunter wird es im hektischen Spielbetrieb zwar etwas unübersichtlich, weil Sprites und Hintergründe doch deutlich zu bunt sind, doch dieser Makel hält sich in Grenzen. Musikalisch begeistern die 16-Bit-Chiptunes mit Klängen irgendwo zwischen Orchester und Big Band. Zusammen mit dem flüssigen Gameplay ergibt sich ein quietschbuntes Vergnügen für alle Altersklassen, das auch die Kleinen nach kurzer Anlernphase begeistert.

Im Gegensatz zu *Rainbow Islands* rückt *Bubble Symphony* also wieder ganz nah an *Bubble Bobble* heran. Zudem bekommen darin reichlich andere Taito-Spiele einen Gastauftritt. So finden sich Charaktere aus *The New Zealand Story, Darius, Space Invaders, Arkanoid, Liquid Kids, KiKi KaiKai* (in Europa als *Pocky & Rocky* bekannt), *Yuyu no Quiz de Go! Go!, Pu-Li-Ru-La* und *The Fairyland Story.*

Auch die Presse zeigte sich von *Bubble Symphony* angetan. „Die Fortsetzung ist ein perfekt konzipiertes Update mit einem zeitlosen Charme", urteilte Wolfgang Schaedle (*Video Games* 3/97, 78 %), und auch Rene Schneider (*Mega Fun* 3/97, 74 %) zog ein positives Fazit: „Ein einfach aufgebautes, aber trotzdem ansprechendes Geschicklichkeitsspiel." Jenseits der Spielhalle ließ sich das Spiel nur auf Segas Saturn erleben. Eine PlayStation-Version war zwar fertig (und wurde von den beiden deutschen Magazinen auch getestet), kam aber nie in den Handel. Im Netz findet man sie heute trotzdem.

Es ist schwer, die Magie von *Bubble Bobble* zu kopieren – davon zeugen viele halbherzige Portierungen und Pseudo-Nachfolger. *Bubble Symphony* ist vielleicht das einzige auf *Bubble Bobble* folgende Spiel, das dessen puren Spaß nicht nur erreicht, sondern sogar übertrifft. Man will es immer wieder spielen, um alle Secrets, Pfade und Enden zu finden.

Für das System F3, Taitos Arcade-Hardware, erschienen außer *Bubble Symphony* übrigens noch 36 weitere Titel, darunter *Arkanoid Returns* (1997), vier Episoden von *Puzzle Bobble* (1995–1997) und *Elevator Action Returns* (1997), das es auch auf den Saturn schaffte. *





KLEINE ANFÄNGE

Der Prototyp der Symphonie.

■ Das *Bubble Symphony*-Prototyp-ROM, *Bubble Bobble II 0.0J*, zeigt uns einen Einblick in ein frühes Entwicklungsstadium. Mehrere Elemente, die dann im fertigen Spiel landeten, sind bereits vorhanden: vier wählbare Charaktere, verzweigte Pfade, das musikalische Thema und die (noch wirkungslosen) Musiknoten-Items. Was hat sich zwischen dieser Version und dem Automaten geändert?

Musik und Sound klingen im Prototyp mehr nach dem ursprünglichen *Bubble Bobble.* Die Levels folgen einer anderen Reihenfolge, zahlreiche Feinde und Bosse fehlen. Einige, die schon vorhanden sind, haben ein anderes Verhalten. Die Auswahl an Gegenständen ist begrenzt, viele der lustigen Spezial-Power-ups und Charakter-Cameos kamen erst später hinzu. Der Prototyp endet zudem nach 30 Levels. Da so viel fehlt, ist *Bubble Bobble II 0.0J* eine interessante Kuriosität, die aber sicher nicht fürs ernsthafte Spielen gedacht ist.





DIE GESCHICHTE VON

SONIC ORIGINS

VOR *SONIC MANIA* SCHUFEN EINIGE DER ENTWICKLER REMASTERED-VERSIONEN DER MEGA-DRIVE-SPIELE. NUN HAT SEGA DIESE MIT EXTERNER HILFE NOCHMALS ÜBERARBEITET UND IN EINE NEUE SAMMLUNG GESTECKT, MIT *SONIC 3 & KNUCKLES* ALS DREINGABE.

Kaum eine Firma ist so vorbildlich wie Sega, wenn es darum geht, den eigenen Spielekatalog so leicht wie möglich zugänglich zu machen. Allerdings ruft dieses löbliche Verhalten auch Kritiker auf den Plan: Durch die hohe Veröffentlichungs-Frequenz gehe schließlich das Besondere verloren. So könntet ihr euch fragen, warum ihr euch über eine neue *Sonic*-Sammlung freuen solltet – speziell, wenn ihr schon *Sonic Jam* oder die *Sonic Mega Collection* im Schrank habt.

Im Fall von *Sonic Origins* ist aus unserer Sicht aber wirklich Freude angebracht. Beispielsweise, weil die Spiele nicht einfach emuliert, sondern auf Basis der Retro Engine von Christian White (The Taxman), seines Zeichens ein riesiger Sonic-Fan, portiert wurden.

Wir haben Simon Thomley gefragt, was daran so toll ist. Der Chef von Headcannon Games hat an diversen Remaster-Projekten sowie an *Sonic Mania* und *Sonic Origins* gearbeitet. Davor hat der „Stealth"-genannte Programmierer beispielsweise den SonED-Level-Editor und die *Knuckles in Sonic 1*-Mod entworfen. Simon erklärt uns: „Ein guter Emulator sticht einen schlechten Port immer aus. Aber wenn du talentierte und motivierte Leute kennst, können sie das Original sehr gut nachbauen. Versionen für moderne Systeme können außerdem zuvor nicht enthaltene Features realisieren – darunter solche, die auf der Originalhardware technisch unmöglich gewesen wären."

Die Retro Engine bewies bereits mit den Mobil-Ports von *Sonic CD*, *Sonic the Hedgehog* und *Sonic 2*, was sie kann. Widescreen-Support, bessere Performance, neue Charaktere und Moves sowie frische Levels hat sie in allen drei Remastered-Versionen ermöglicht.

In *Sonic Origins* sind nun überarbeitete Fassungen aller drei Neuauflagen enthalten. So könnt ihr den Drop Dash aus *Sonic Mania* ausführen, der euch erlaubt, aus der Luft direkt nach der Landung in Kugelform weiterzurasen. Außerdem gibt es einen gespiegelten Modus sowie den Anniversary Mode. In diesem habt ihr unbegrenzte Leben und sammelt Münzen, mit denen ihr Inhalte im Museum kauft und nicht geschaffte Spezial-Levels wiederholt.

Das eigentliche Highlight ist aber, dass *Sonic 3 & Knuckles* enthalten ist. Seit 2011 hielt Sega diesen Teil unter Verschluss, Gerüchten zufolge wegen Lizenzproblemen, da die Musik aus der Feder von Michael Jacksons Song-Schreibern stammte. Letztlich ist das aber egal, denn jetzt könnt ihr den Fan-Liebling neu erleben! ▶



» [PC] *Sonic 3 & Knuckles* ist erstmals in 16:9 spielbar.

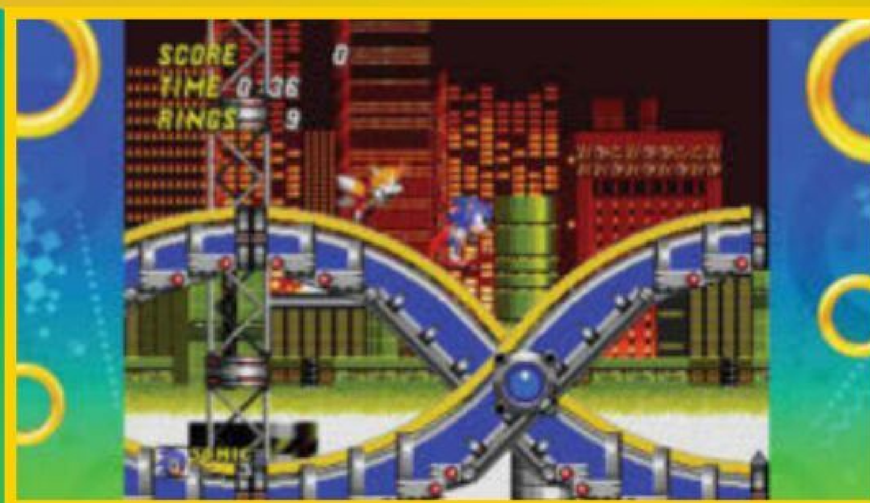


» [PC] Es gibt einige neue Spielmodi wie den Boss Rush.





» [PC] Auf dem Looping liegen nun Münzen anstatt ein Extraleben.



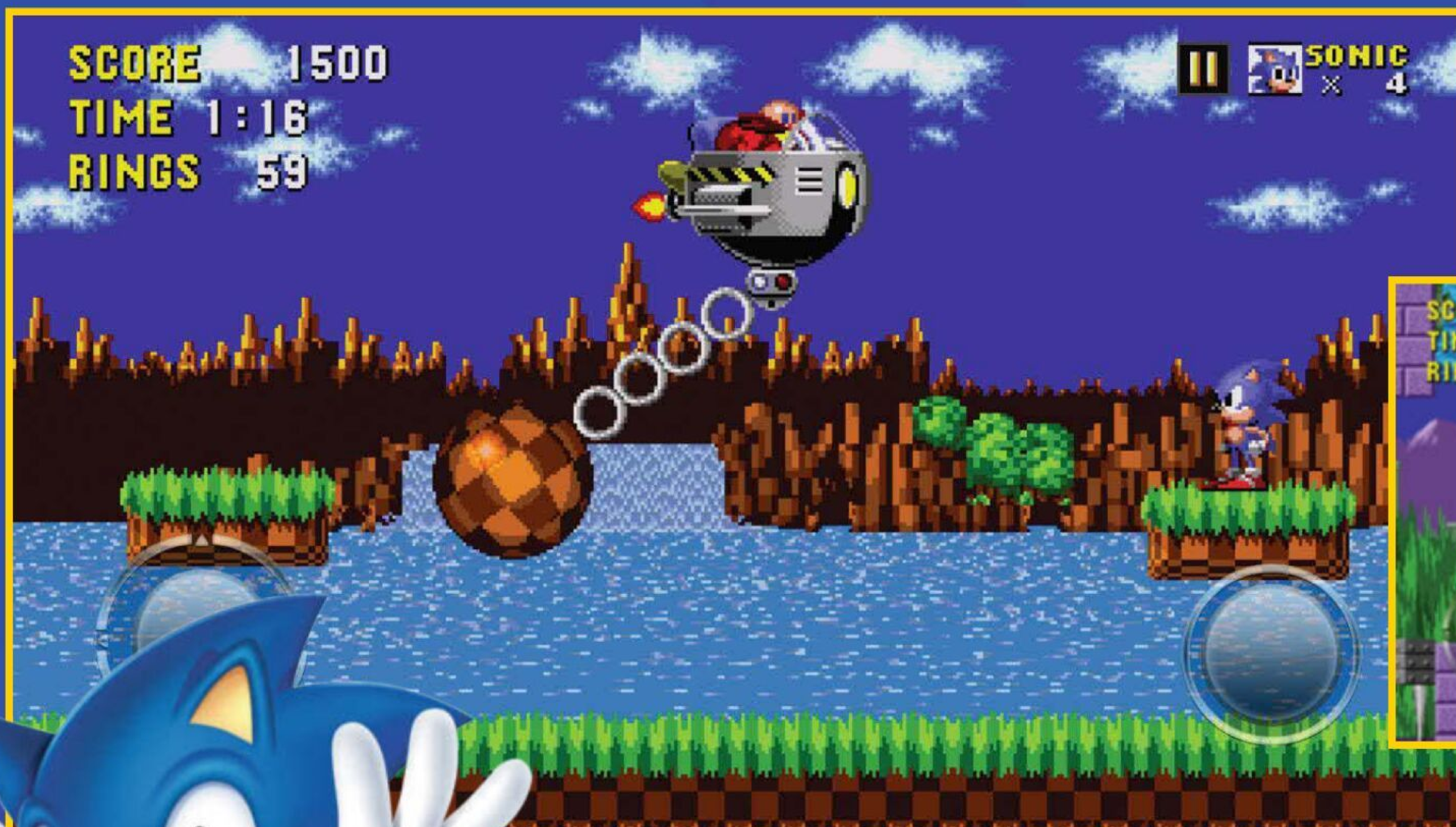
» [PC] Im Classic Mode gibt es 4:3 und limitierte Leben.



» [PC] Alle Spiele bieten 60 fps und mehrere Spielstände.



» Simon Thomley, Indie-Entwickler und Headcannon-Chef.



» [iOS] Durch 16:9-Auflösung gibt es dezente Gameplay-Änderungen.



» [iOS] Dieser Bereich in *Sonic 1* ist neu im Remaster.



SONIC THE HEDGEHOG

AUCH WENN DAS ERSTE ABENTEUER DES IGELS EIN GROSSER KLASSIKER IST, HAT IHM DIE ÜBERARBEITUNG NICHT GESCHADET. SO WURDEN EINIGE SEINER EHER SELTSAMEN EIGENARTEN AUSGEBÜGELT.

Egal wie berühmt Sonic heute als Maskottchen ist, man sollte nie vergessen, wie neuartig das erste Spiel mit ihm war. Auch Simon denkt voller Freude daran zurück: „Die helle, surreale Grafik fiel mir vor über 30 Jahren natürlich sofort auf, aber vor allem die Geschwindigkeit und die Physik-basierte Spielmechanik haben mich gefesselt. Auch das Entwickler-Team hatte etwas Besonderes. Es machte aus dieser experimentellen Idee einen riesigen Erfolg, bis heute ist *Sonic 1* ein wirklich starker Teil.“ Diese Bewunderung der Entwickler brachte Simon sogar erst auf die Idee, selbst Spiele zu machen.

In den 90ern war es tatsächlich eine große Neuheit, natürliche Gefälle und Kurven in Levels zu verbauen, auch das generell hohe Tempo war beeindruckend. Betrachtet man Teil 1 allerdings ohne Nostalgie-Brille, fallen einige Kinderkrankheiten auf. So werdet ihr den Spin Dash vermissen, wenn ihr mit späteren Teilen eingestiegen seid – und der in *Sonic Origins* implementiert wurde. Laut Simon kamen viele Probleme daher, dass die Erzeugung von Geschwindigkeit ein kniffliges Programmier- und Designproblem sei. Umso wichtiger sei das Feature: „Der Spin Dash gibt weniger erfahrenen Spielern die Chance, mit einem schnellen Schub an Hindernissen vorbeizukommen und Gefahren zu entgehen. Mit dem Drop Dash geht das sogar noch besser.“

Durch den nachträglichen Einbau von Tails und Knuckles wird die Lücke zwischen den Serienteilen noch weiter geschlossen, er machte aber viel Arbeit: „Es war wichtig, dass die beiden sich genau so verhalten sollten, wie man es eben kennt, und das, ohne zu Problemen zu führen. Wir haben das gesamte Spiel mit einer besonderen Software durchkämmt, mit der wir die wichtigen Änderungen am Kollisionsverhalten der Levels vornehmen konnten.“ Was Simon damit meint: Viele Bereiche konnte Sonic ohne Cheats gar nicht erreichen, dort gab es keine Levelgrenzen oder Grafiken. Tails und Knuckles sind etwas agiler, also mussten einige Orte für sie ausmodelliert werden. „Wir haben sogar alternative Routen und Bonus-Räume in leeren Flächen eingebaut, die Sonic nie sehen würde.“



» [iOS] Zu schwer zugänglichen Orten fliegt Tails kurzerhand.



» [iOS] Im Remaster rotieren die Special Stages geschmeidiger.


» [Mega Drive] Die typische *Sonic*-Physik wurde beibehalten.

Damit sich Teil 1 wie die Nachfolger anfühlt, wurde auch an der Physik geschraubt. So hatte Sonic ein Tempolimit, das laut Simon aber nur eine Eigenart der Eingabeprogrammierung war. „Mit Segas Erlaubnis haben wir diese Begrenzung entfernt, ihr könnt ihr sie aber mit einem geheimen Menücode wieder aktivieren!" Ebenfalls entfernt wurde eine Mechanik bei den Stacheln: Wer früher auf sie fiel, war danach nicht kurz unverwundbar, sondern erhielt sofort noch mal Schaden durch sie. Dieser Doppeltreffer war laut Simon Absicht, ist in *Origins* aber entfernt. Auch dieses Detail dürft ihr mit einem geheimen Kommando wieder aktivieren.

Die Umsetzung der Breitbild-Darstellung war eine echte Herausforderung. Im normalen Levelverlauf ist sie nützlich und macht Gefahren früher sichtbar, bei den Bossen mit ihren fixen Bildschirmen musste man aber aufpassen, nicht die Balance zu verändern. „Beim Boss der Green Hill Zone waren künstliche Begrenzungen störend, also haben wir die Distanz zwischen den Plattformen und die Geschwindigkeit des Bosses so angepasst, dass das Timing im Kampf wie früher bleibt. Beim Obermotz der Spring Yard Zone hingegen hätten Vorsprünge oder zusätzliche Blöcke die Schwierigkeit zu stark verändert, also haben wir eine bewegliche mechanische Barriere eingebaut." ▶


» [Mega Drive] Wände durchbrecht ihr via Spin Dash und Drop Dash.


» [Mega Drive] Im Anniversary-Modus gibt es unbegrenzte Leben, so wird alles leichter.

VORBILD-FUNKTION

DER INDIE-ENTWICKLER JAY X TRENT ERKLÄRT SONICS EINFLUSS AUF SEINE SPIELE.

Jay kam erstmals über Segas Werbekampagne mit *Sonic* in Berührung: „Es gab diese Werbung, die eine Ingame-Szene zeigte, in der Sonic in der Spring Yard Zone von Krabben-Badniks abprallte, direkt neben einem Ninja, der in einer echten Stadt einen Rückwärtssalto machte. Das war so cool!" Diese Faszination empfand er dann auch beim Spielen. „Ich war schockiert, wie seltsam alles wirkte, ganz besonders der surreale Grafikstil der Green Hill Zone –wie sie aussah und klang. Selbst die Wegpfosten am Ende der Levels, auf denen ich das Pringles-Maskottchen entdeckte: Alles war so viel komischer als die *Wonder Boys* und *Alex Kidds*, die ich bis dahin gekannt hatte."

Für ihn ist der erste *Sonic*-Teil noch immer der beste, auch, weil er nicht so extrem auf Höchstgeschwindigkeit ausgelegt ist. „Sonic erlaubte es sich, die Geschwindigkeit zugunsten von guten, altem Plattforming zurückzuschrauben. Auch wenn ich die späteren Spiele liebe – sie kleistern die Levels oft mit Achterbahn-Sequenzen, Sprungfedern und anderen Gimmicks voll."

Der Philosophie des Erstlings folgt Jay bei seinen eigenen Spielen, wie seinem ersten Titel auf Steam, *Quickly, Quackley!*: „Jeder Level hat ein 13-Sekunden-Zeitlimit, es ist also sehr wichtig, dass die Abschnitte einen guten Flow haben. In meinem neuen, handgezeichneten Spiel *Neko-Necro* versuche ich diesen Ansatz auch weiter zu verfolgen, wenn auch etwas freier. Ich habe sogar eine Hommage an den Badnik aus der erwähnten Werbung darin eingebaut."


» [PC] Kunst hat Jay zu *Sonic* gebracht und prägt *NekoNecro*.



SONIC THE HEDGEHOG 2

EIGENTLICH BRAUCHT DER ZWEITE TEIL GAR KEINE GROSSE ÜBERARBEITUNG. DOCH IN DER REMASTERED-VERSION FINDET SICH ERSTMALS EIN BERÜCHTIGTER VERSCHOLLENER LEVEL!

Für den zweiten *Sonic*-Teil hatte Sega damals eine massive Werbekampagne auf die Beine gestellt, welche die die Wahrnehmung der Serie nachhaltig veränderte. Für Simon hob sich *Sonic the Hedgehog 2* durch einige besondere Qualitäten von den anderen Mega-Drive-Teilen ab. „Zunächst war es rein von der Anzahl der Zonen her das längste Spiel. Außerdem führte es mit Tails den ersten Gefährten ein, ebenso wie Super Sonic. Außerdem war es der erste Titel mit einem kooperativen sowie kompetitiven Modus. Letzterer ist der beste seiner Art in der gesamten Serie!“ Nicht zu unterschätzen ist auch, dass das Spiel dem Model 2 des Mega Drive beigelegt wurde.

Laut Simon gehört das Mysterium um die verlorenen Zonen zur Faszination des zweiten Teils. Das ist insofern witzig, als sich *Sonic 2* insgesamt sehr rund anfühlt. Vor allem dank Spin Dash und Tails, aber sogar Knuckles konnte durch die Verbindung mit *Sonic & Knuckles* ins Spiel gebracht werden. Die damalige Entwicklung verlief jedoch sehr holprig, was zu haufenweise ungenutzten Elementen wie eben der Hidden Palace Zone führte. „Viele Konzepte schafften es nicht in die finale Fassung – aber der Hidden Palace war das große Thema auf den Schulhöfen. Später füllten aus Magazinen zusammengetragene Infos sowie eigene Theorien ganze Webseiten“, erinnert sich Simon an die Zeit.



» [Android] Das Abflussrohr wurde erst in den Neuauflagen eingebaut.

Es gab noch weitere verschwundene Levels, die das Interesse der Spieler weckten: die Wüsten-Stage aus einer Magazin-Anzeige, die seltsam benannte Genocide City Zone sowie die Wood Zone, die in einem Prototyp des Spiels entdeckt wurde. Die Hidden Palace Zone war deshalb besonders spannend, weil Teile von ihr es in die finale Fassung von *Sonic 2* geschafft hatten. Auch wenn es nur ein Titelbildschirm und ein zusammengewürfelter Haufen von gelöschten Assets war, der über Cheat-Geräte zugänglich ist, bewiesen Prototypen, dass der Level von allen gelöschten am weitesten fertiggestellt war.



» [Android] Der Boss im Hidden Palace wurde neu entworfen.



» [Mega Drive] Viele Elemente aus *Sonic 2* gibt es bis heute.



» [Mega Drive] Im Wettkampf müsst ihr schnell sein, Ringe und Items sammeln.



» [Mega Drive] Der Spin Dash kam erstmals in *Sonic 2* vor.



» [iOS] Die Special Stages in *Sonic 2* laufen deutlich flüssiger.

Aufgrund des großen Fan-Interesses an den gelöschten Elementen bekam das Team die Erlaubnis, den Hidden Palace als Bonus-Level in die mobile Remastered-Version einzubauen. Wie Simon ausführt, halfen auch die positiven Reaktionen auf die Zusatz-Features für *Sonic 1* und *Sonic CD* dabei, Sega die Idee schmackhaft zu machen: „Takashi Iizuka *[Producer der Sonic-Reihe*] ließ uns einen Prototyp entwickeln. Wir konnten wir die Probleme beim Levelfluss, die während der ursprünglichen Entwicklung aufkamen, beseitigen."

Auch wenn das Team zahlreiche Assets bekam, war das eigentliche Layout des Levels nie finalisiert worden. Zudem waren die Gegner sehr simpel und es gab keinen Hinweis auf einen Bosskampf. Also musste Simons Team die komplette Zone ausarbeiten, einen Obermotz erschaffen und sich den neuen Gegnertyp der Jellygnites ausdenken, neben zahlreichen weiteren Details. Sie verbauten ein paar zusätzliche Kacheln für Spiralen, und der Redz-Gegner spuckt nun Feuer.

Auch wenn das Leveldesign durch *Sonic & Knuckles* bereits für die agileren Charaktere angepasst wurden, haben Simon und sein Team es sich nicht nehmen lassen, ein paar eigene Ergänzungen einzubauen. „Schaut doch, ob ihr sie finden könnt!", lacht er. Nette Neuerungen sind außerdem der Time-Attack-Modus, in dem ihr eure schnellsten Zeiten aufzeichnet, und der Boss-Attack-Modus, bei dem ihr euch Robotniks tödlichsten Maschinen stellt. ▶



HEISSES SEQUEL

DER YOUTUBER REDHOTSONIC MAG DEN ZWEITEN TEIL AM LIEBSTEN.



Lange bevor er *Sonic*-Videos auf YouTube machte, hatte der junge Redhotsonic seinen Erstkontakt mit dem Igel. Und zwar über die Einkaufstüte eines Fremden. „Ich war fasziniert von dem Bild darauf, und der Typ war so nett, seine Sonic-Tüte gegen die meiner Mutter zu tauschen. *Sonic 2* lag 1992 unter meinem Weihnachtsbaum, und ich habe es quasi endlos gespielt. Ich mochte es lieber als den ersten Teil, weil es leichter war. Heute ist es mein Liebling, weil ich dermaßen viele Stunden damit verbracht habe."

Nicht unerheblich für den Spielspaß ist für ihn der Spin Dash, ohne den kein *Sonic*-Spiel mehr funktionieren würde, wie er sagt. So konnte Sega die Geschwindigkeit und die schnellen Vorstöße weiter in den Fokus rücken. Nicht ganz so überzeugt war Redhotsonic von Tails, da der Spieler ihn nicht fliegen lassen konnte. „Er hilft in der Story, besonders wenn es ins Wing Fortress und Sky Chase geht, auch bei Death Egg und den Cutscenes. Aber ansonsten nervt er nur, besonders in den Special Stages. Da sind wir uns wohl alle einig, oder? Wobei, ganz fair ist das vielleicht nicht, schließlich hat er den Zweispielermodus ermöglicht."

Die besten Erinnerungen an das Spiel hat er von einer Spielsitzung mit seiner Mutter, bei der sie alle sieben Chaos Emeralds gesammelt haben: „Wir sahen uns gegenseitig an und unsere Kiefer klappten nach unten. Bis dahin hatten wir nicht rausgefunden, wie man zu Super Sonic/ Super Knuckles wird. Ich glaube, im Wing Fortress passierte es dann!"



» Redhotsonic bringt auf seinem Kanal detaillierte Tests von Fan-Projekten.

» [Xbox 360] Mit Tails findet ihr eure Ziele oftmals leichter.

» [Xbox 360] Dank 16:9 ist das Metal-Sonic-Rennen leichter.

» [Mega-CD] Sonic CD verwirrt durch Ringe in Wänden.

SONIC CD

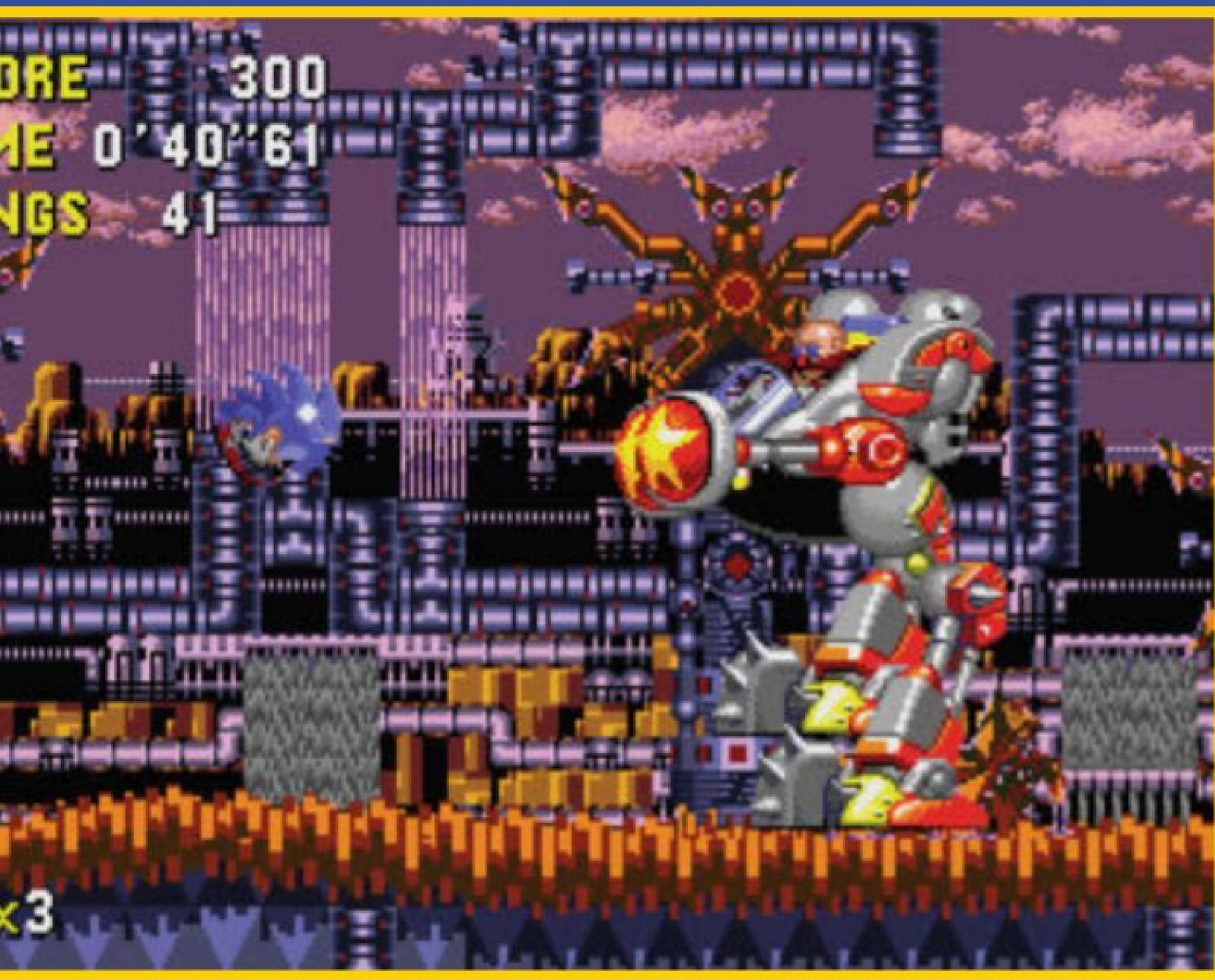
OHNE DIESE EINST SCHWER ERHÄLTLICHE MEGA-CD-KURIOSITÄT HÄTTE ES *SONIC ORIGINS* UND *SONIC MANIA* NICHT GEGEBEN – SIE HAT CHRISTIAN WHITEHEAD AUF DIE IDEE DER RETRO ENGINE GEBRACHT.

Auch wenn Sonics einziger Ausflug auf das Mega-CD zehn Monate nach *Sonic 2* erschien, war es eher wie ein zweites, unabhängig entwickeltes Sequel. Ähnlich klingende Ideen wie Flipper-inspirierte Levels und ein Roboter-Igel fühlten sich unterschiedlich an, der Spin Dash funktionierte anders und Tails fehlte komplett. Am meisten differierten die Titel in ihrer Struktur: Für das gute Ende von *Sonic CD* müsst ihr in die Vergangenheit reisen, Robotniks Maschinen zerstören und so eine bessere Zukunft sicherstellen. Während sich in *Sonic 2* die Levels wie flotte Hindernisparcours anfühlten, müsst ihr in *Sonic CD* viel erkunden und backtracken.

Für Simon macht eben dieser Erkundungsaspekt den Reiz von *Sonic CD* aus. „Einige nennen es optional, ich möchte das ‚perfekte' Ende aber auf jeden Fall erreichen! Also alle Zeitsteine sammeln, jede Maschine und jedes Metal-Sonic-Hologramm zerstören." Für ihn fühlt sich kein anderes *Sonic*-Spiel so belohnend an. Die Jagd auf die Chaos Emeralds in *Sonic 1* und *Sonic 2* auf dem Game Gear und Master System seien nur eine nette Alternative zu den Bonus-Levels. „Die Star Posts und Spezial-Ringe in *Sonic 2* und *Sonic 3 & Knuckles* auf dem Mega Drive zu finden führt immerhin zu etwas Erkundungsdrang. In *Sonic 2* gibt es zwar einen Bonus, wenn man alle Ringe eines Levels sammelt, aber das ist teilweise schlicht unmöglich."

Sonic CD war der erste Port auf Basis der CD Engine. Wie Christian Whitehead gegenüber *TouchArcade* angab, begann die Entwicklung im März 2008. Die iPhone-Version der Engine war in nur einer Woche umgesetzt. Sega vorgestellt wurde das Projekt im Sommer 2009, und das Unternehmen gab schließlich grünes Licht. Simon war zwar nicht offiziell am Projekt beteiligt, half aber bei der Rückentwicklung und Dokumentation mit, was zu den originalgetreuen Umsetzungen des Levels Palmtree Panic und der Special Stage geführt habe. „Ich half immer wieder in ähnlicher Weise mit, hatte aber nie Zugriff auf die eigentliche Entwicklungsversion des Projekts." Veröffentlicht wurde der Port 2011 für Android, iOS, PS3, Xbox 360 sowie 2012 auf dem PC.

Auch wenn *Sonic CD* an sich ein gutes Spiel war, sollte es in erster Linie zeigen, wie CD-ROM-Technologie die Serie voranbringen konnte. Der Soundtrack klang fantastisch, und im Remaster wählt ihr zwischen der japanischen Version von



» [Mega-CD] Der japanische Soundtrack hat fetzige Electro-Tracks.

Naofumi Hataya und Masafumi Ogata oder der amerikanischen Musik von Spencer Nilsen und David Young. Die erstmals verwendeten Comic-Videos vor und nach den Zonen wurde qualitativ im Vergleich zum Original deutlich verbessert, und auch die Special Stages, in denen Sonic in 3D herumrennt und UFOs zerstört, profitieren von der neuen Hardware. Für *Sonic Origins* wurde ihre Performance nochmal verbessert.

Besonders die verbesserte Framerate im Remastered ist Simon wichtig: „Durch technische Limitierungen lief der 3D-Effekt mit maximal 20 Bildern pro Sekunde, aber heutige Spieler erwarten mehr. Darum haben wir die Special Stages und den Rest des Spiels auf 60 Bilder pro Sekunde gebracht. Das hilft dabei, dass die Wechsel zwischen den Levels nicht unangenehm wirken."

Bisher gab es verhältnismäßig wenige Neuauflagen von *Sonic CD*; die Inklusion in *Sonic Origins* mit Features wie dem Spin Dash und Tails ist also begrüßenswert. Nicht jeder Veteran mag das Spiel, aber nun könnt ihr euch ja eure eigene Meinung bilden. ▶

» [Mega-CD] Die UFOs sind dank der auf 60 fps erhöhten Framerate leichter zu treffen.



VERGRABENE SCHÄTZE

FANS RIEFEN EINST NACH DEM PORT ZU *SONIC CD*. WAS WOLLEN SIE JETZT?

SEGASONIC BROS

ARCADE, 1992

■ Es mag nicht der beste Puzzler sein, weshalb es nach einer Interessens-Erhebung wohl nie einen Port auf Heimkonsolen gab. Für Fans wäre es aber trotzdem ein interessantes Stück Geschichte.





SEGASONIC THE HEDGEHOG

ARCADE, 1993

■ In diesem isometrischen Spiel müsst ihr vor Gefahren fliehen. Durch seine Seltenheit wünschen sich Fans seit Jahren eine Umsetzung, aber die Trackball-Steuerung dürfte Probleme machen.

KNUCKLES' CHAOTIX

32X, 1995

■ Das einzige Solo-Abenteuer des Ameisenigels ist ein experimenteller Plattformer, in dem zwei Charaktere mit einem elastischen Seil verbunden sind. Auf dem Gebrauchtmarkt ist es nur sehr teuer zu haben.





SONIC POCKET ADVENTURE

NEO GEO POCKET COLOR, 1999

■ Größtenteils nutzt es Versatzstücke der Mega-Drive-Spiele, die versteckten Puzzles laden aber zur Erkundung der guten Levels ein. Hoffentlich fügt es SNK der *Neo Geo Pocket Color Selection* zu.





SONIC RUSH

DS, 2005

■ Der 3DS wurde 2020 in den Ruhestand geschickt, damit ist *Sonic Rush* auf keiner aktuellen Plattform spielbar. Doch auch ohne zwei Bildschirme würde das Spiel noch jede Menge Spaß machen!



SONIC 3 & KNUCKLES

DER FAN-FAVORIT ERHÄLT NACH ÜBER EINER DEKADE ABSTINENZ ENDLICH DIE RETRO-ENGINE-BEHANDLUNG. WIE KAM DIESES HEISS ERWARTETE PROJEKT NUN DOCH NOCH FÜR *SONIC ORIGINS* ZUSTANDE?

Betrachtet man die damalige Berichterstattung zu *Sonic 3,* machten sich im Vorfeld deutliche Ermüdungserscheinungen bei den Spieletestern bemerkbar. Die Befürchtung wurde geäußert, dass Sega nur noch mehr vom Gleichen abliefern werde. Als die Testmuster eintrudelten, war diese Skepsis jedoch wie weggeblasen. Auch wenn Volker Weitz in der *Power Play* 4/94 den allgemein geringeren Anspruch von *Sonic 3 & Knuckles* bemängelte, gab es für ihn genug Grund zur Freude: „Die knallbunte Grafik, ein butterweiches Scrolling, animierende Soundtracks und ein paar neue Extras sind Futter genug für unkompliziertes Spielvergnügen."

Dieses Zitat fasst die Mehrheitsmeinung zu *Sonic 3* ganz gut zusammen. Die meisten Kritiker zeigten sich wegen der sinnvollen Verbesserungen zufrieden, empfanden die Levels als länger und durchdachter, lobten mehr und interessantere Bosse und die zwei neuen Bonus-Levels. Die Verkäufe waren ebenfalls gut, auch wenn sie nicht ansatzweise die der Vorgänger erreichten. Der Preis von etwa 150 Mark war heftig, das Spiel wurde auch keiner der Konsolen beigelegt. Und sicher verspürten auch viele Fans die erwähnte Ermüdung gegenüber der Reihe. Obwohl Teil 2 das insgesamt größere Spiel ist, mögen viele eingefleischte Fans *Sonic 3* lieber – aus einem ganz bestimmten Grund.

Bereits damals wurde in Tests von einer Deluxe-Version des Spiels mit „24-Mega-Power" gesprochen, eine Bezeichnung, die Sega selbst für die Anzahl an ROM-Megabits ihrer Module verwendete. Obwohl diese Prophezeiung der Magazine nicht ganz zutreffen sollte, waren sie doch etwas auf der Spur, wie Simon ausführt: „*Sonic 3* wurde in zwei Teile aufgesplittet, die mit Segas Lock-On-Technologie zu einem kompletten Spiel zusammengesetzt werden konnten – so integrierte man auch Knuckles in *Sonic 2* und aktivierte haufenweise Blue-Sphere-Minispiele." Anders ausgedrückt: Steckte man die Module von *Sonic 3* und *Sonic & Knuckles* zusammen, erhielt man das komplette Spiel, was für zusätzlichen Hype sorgte – da Knuckles im eigentlichen dritten Teil ohne diese Methode gänzlich fehlte.

Der rote Ameisenigel macht eine Menge Spaß zu spielen: Er kann gleiten, Wände hochklettern und eigentlich unzerstörbare Objekte kaputt hauen. Auch in *Sonic 3* gibt es einige Routen, die nur er betreten kann. Der ursprüngliche Plan war jedoch gar nicht, zwei Spiele zu entwerfen!



» [Mega Drive] Sonic stellt sich diesem Boss in *Sonic 3 & Knuckles* nicht.



» [Mega Drive] Umgedrehte Schwerkraft war knifflig zu portieren.



» [Mega Drive] Elemente wie die Geister gab es nur in *Sonic 3 & Knuckles.*



» [Der Prototyp war nur auf YouTube zu sehen.



» [Mega Drive] Knifflig umzusetzen waren Objekte, die sich durch vertikal begrenzte Abschnitte bewegen.



» [Mega Drive] Vorbeifliegende Objekte waren schwer zu portieren.

Erst später entschied sich Sega wegen zeitlicher und technischer Engpässe für diesen Weg. So ist es nur logisch, dass *Sonic 3 & Knuckles* in *Sonic Origins* enthalten ist – schließlich ist es historisch gesehen der wahre dritte Teil.

Für Simon ergibt die Kombination der beiden Titel sogar das beste 2D-Mega-Drive-Spiel mit dem Igel. „Das Spiel wird dadurch verbessert, und Grafik und Sound sind Spitzenklasse. Tails konnte frei fliegen, Knuckles wurde als Gegenspieler und neuer Charakter eingeführt. Zusammen mit den großen, gut modellierten Levels, den bedrohlichen Bossen und Minibossen sowie den Story-Events fühlt sich das Spiel einfach wie ein riesiges Abenteuer an! Einige schätzen auch die in *Sonic 3 & Knuckles* eingeführten Super Emeralds und Hyper Sonic. Es gibt so viele tolle Elemente, aber letztlich macht der Titel einfach einen Riesenspaß!"



» [Mega Drive] In *Sonic 3* dürft ihr Tails im Flug steuern.

PORT-ANTRIEB

SIMON THOMLEY ERKLÄRT DIE EVOLUTION DER RETRO ENGINE.

Die Retro Engine existiert bereits seit 2008 und hat einige Überarbeitungen erfahren, wie Simon an praktischen Beispielen darlegt: „*Sonic CD* wurde mit der Retro Engine v3 portiert, Teil 1 und 2 und der Prototyp für *Sonic 3 & Knuckles* mit Version 4. Die Editing-Tools waren primitiv, der Code wurde in einer proprietären Skriptsprache geschrieben und live ausgeführt." Bei *Sonic Mania* kam schließlich Version 5 zum Einsatz, deren Skriptsprache an C angelehnt war und in nativen Code für die jeweilige Plattform kompiliert wurde. So konnte das Team effizienter und kreativer arbeiten.

„Als wir mit Sega über das *Sonic 3 & Knuckles*-Remake sprachen, kamen wir überein, dass wir aus Konsistenzgründen erneut die Retro Engine verwenden würden. Ich besprach das mit Chris, was zur Entstehung der ‚Retro Engine v5 Ultimate' führte. Diese tauschte die eigene Skriptsprache aus, sodass direkt in C++ programmiert werden konnte. Durch besondere Module waren außerdem Projekte aus v3 und v4 nutzbar. *Sonic 3 & Knuckles* wurde also direkt in C++ programmiert", erklärt Simon die Entstehung der neuen Version.

Simon ist aber wichtig, klarzustellen, dass die Retro Engine das Werk von Christian Whitehead ist und dessen Studio Evening Star gehört. „Headcannon hat mit Methyl eine eigene Engine, die wurde bei diesem Remastered-Projekt aber nicht genutzt. Nachdem einige Features von *Sonic 3 & Knuckles* in der Retro Engine nicht möglich waren, durfte ich meine eigene Mechanik zur Nachverfolgung von Routen und mein Kollisionssystem einbauen."



» [PS4] *Sonic Mania* wurde in der Retro Engine v5 gebaut.



FÄUSTE HOCH

DESHALB BEVORZUGT FAITH JOHNSON DEN VIERTEN TEIL.

Die Video-Produzentin und Online-Autorin Faith Johnson ist zwar ein riesiger *Sonic*-Fan, doch seit dem dritten Spiel ist Knuckles ihr Lieblingscharakter. Sie erinnert sich noch genau, wie das kam: „Als ich ihn sah, diese rote Figur mit den Dreadlocks, und als die Musik einsetzte, machte es einfach ‚Klick' und ich verliebte mich in ihn. Besonders mochte ich, dass er zunächst der Böse und etwas albern war – bis ihn Robotnik schließlich hinterging."

Durch eine Preview im *Sega Pro*-Magazin wurde Faith auf *Sonic & Knuckles* aufmerksam und ließ es sich 1994 zu Weihnachten schenken. Viele, viele Stunden mit Sonic und Knuckles waren die Folge. Besonders magisch war für sie, das Spiel erstmals mit allen Chaos Emeralds zu schaffen und den finalen geheimen Level zu betreten. „Ich dachte: ‚Okay, das ist das Ende das Spiels, jetzt werden wie immer die Credits laufen.' Doch dann kam dieser Soundeffekt, und durch meinen Kopf schoss: ‚Was ist jetzt los?' Ich war regelrecht überrumpelt, als Super Sonic herumflog."

Eine richtiggehende Offenbarung sei für sie gewesen, als sie das Modul mit *Sonic 3* koppelte und so die älteren Levels erstmals mit Knuckles spielen durfte. „Plötzlich wurde mir klar, dass Sega das alles von Anfang an geplant hatte. Plötzlich spielte ich Akt 2 von Angel Island, aber in einem komplett anderen Bereich. Was Sega da geschaffen hat – und dass das alles ein Jahr lang geheim blieb –, das fand ich unglaublich."



» Faith hat sogar einen besonders gestalteten Mega Drive samt Modul.



» [Mega Drive] Dieser Bonus-Level ist richtig schwierig.



» [Mega Drive] Hier werden zwei Levels kombiniert.



» [Mega Drive] Knuckles durchbricht Wände ganz einfach.



» [Mega Drive] *Sonic 3 & Knuckles* führte die beliebten Blue Spheres ein.



» [Mega Drive] Die Kapselmaschine verteilt Leben, Ringe und Schilde.




» **[Mega Drive] Die Bosse in *Sonic 3* waren kreativer als Vorherige.**


» **[Mega Drive] Dieses Objekt stellte Simon vor Probleme.**


» **[Mega Drive] Tails fehlt in *Sonic & Knuckles* gänzlich.**

Simon und Christian lag viel daran, das Spiel für mobile Plattformen umzusetzen, und so machten sie sich 2014 daran. Sie erstellten einen Prototyp mit der Angel Island Zone und den vier Bonuslevels. Im Oktober 2014 zeigten sie ein Video zum 20-jährigen Jubiläum des Originals – obwohl Sega noch kein grünes Licht gegeben hatte. Als zusätzliche Features versprachen sie solo spielbare Versionen der kompetitiven Levels, Zeitangriffs- und Boss-Attack-Modi und kündigten den Wechsel zwischen den Originalspielen und dem kombinierten Erlebnis an. Die Blue-Sphere-Minispiele wollten sie ebenfalls weiter aufwerten. Aber Sega hatte damals kein Interesse an dem Projekt, auch eine Social-Media-Kampagne konnte das Studio nicht umstimmen. Spätestens mit dem Entwicklungsstart von *Sonic Mania* starben die Hoffnungen für ein Remaster vorerst.

Umso aufgeregter war Simon, als sich Sega Jahre später bei ihm meldete, weil man Hilfe bei einem neuen Projekt benötigte. Es handelte sich um eine Sammlung – eben *Sonic Origins* –, in der die vorhandenen Remastered-Versionen enthalten sein sollten, darunter eine passende Version von *Sonic 3 & Knuckles*. Allerdings gab es ein kleines Problem: „Dieses Mal konnte ich nicht mit Christian zusammenarbeiten. Glücklicherweise kannte ich ein paar andere talentierte Entwickler, und Sega akzeptierte sie als mein Team."

Die zusätzliche Hilfe war bitter nötig, da es sich bei *Sonic 3 & Knuckles* ja faktisch um zwei Spiele in einem handelt. Simon führt aus, wen er ins Boot holte: „Meine Entscheidung fiel auf Noah Hall, Derrek Harbold, Andy Collins und Elizabeth Ramirez. Die beiden ersten als zusätzliche Programmierer, Andy als Lead Artist und Gametester und Elizabeth als ‚Asset-Zerlegerin'. Mein Vertrauen zahlte sich aus, und ich bin stolz, was wir zusammen geschaffen haben."

Nach knapp einem Jahrzehnt konnte Simon sein Herzensprojekt also tatsächlich umsetzen. Da stellt sich die Frage, wie er es im Vergleich zu den anderen Remastered-Fassungen sieht. „*Sonic 1* und *2* waren ziemlich leicht aufzuwerten, zu *Sonic CD* kann ich nichts sagen. Aber *Sonic 3 & Knuckles* war bei Weitem das Komplexeste – einige Teile ließen sich nur schwer in die Retro Engine umsetzen. Auf Anhieb kommen mir bewegliche Böden und umgekehrte Schwerkraft in den Sinn. Aber auch Objekte, die an die y-Achse gebunden waren. Beispielsweise das fahrbare Hindernis mit dem beweglichen Oberteil in der Marble Garden Zone."

Sowohl Simon als auch Sega halten sich bedeckt, wenn es um die konkreten Verbesserungen in *Sonic 3* geht. Allerdings verrät uns Simon, dass viele seiner Ideen des Prototyps von 2014 nun in *Sonic Origins* enthalten sind – den Rest sollen die Spieler selbst herausfinden, meint er. Unabhängig von den Überarbeitungen freuen wir uns ganz allgemein, dass das lange verschollene 2D-Abenteuer seit 23. Juni 2022 endlich einer größeren Spielergruppe zugänglich ist. *



KLASSIKER-CHECK

COUNTER STRIKE

Die technische Saat, die Carmack, Romero und Co. in den 90er Jahren bei id ausbringen, gedeiht in vielerlei Richtung. *Doom* und *Quake* begründen neue Genres, die das moderne Gaming prägen. Nicht zuletzt revolutioniert die „Generation First Person Shooter" die internationale Game-Entwicklung: Freier Sourcecode, Tools und Engines stacheln die Kreativität an und machen Ballerspiel-Fans zu Game-Designern. Wir feiern heute *Counter-Strike* als einen Triumph der Community und der Modder.

Weil es von Hobbyisten entwickelt wird und erst als Beta in der 3D-Szene kursiert, dann als kostenloser Download und als Beigabe zu Valve- und Sierra-Spielen, gilt *Counter-Strike (CS)* lange als Nischen- und Nerd-Spiel. Aber auch wegen des rustikalen Gameplays und der schonungslosen Thematik etabliert sich und wächst *Counter-Strike* abseits des Mainstreams: Ohne Intro, Story oder Vorgeplänkel finden sich Spieler in einer von allen Zivilisten verlassenen Architektur wieder, Fabrikgebäude, Bergdorf oder Downtown.

Schnell zwei Feuerwaffen gegriffen, dazu, falls der Dollar-Stand reicht, Kevlar-Schutzweste, Helm und ein, zwei Blendgranaten, dann stürmen fünf Kameraden los, die primäre Knarre im Anschlag. „Go, go, go!", knarzt es aus dem Funkgerät, dann „Enemy Contact!" und „Fire in the Hole!", denn an anderer Stelle der Map startet ein feindliches Quintett aus CPU-Bots oder menschlichen Söldnern. Power-ups oder Healthkits wie in anderen FPS-Spielen gibt es nicht, sondern nur Levelarchitektur, Gegner und zwei Dutzend authentische Feuerwaffen – nüchtern und pragmatisch simuliert *Counter-Strike* das Gefecht einer Spezialeinheit gegen Terroristen.

Ein Action-Spaß für mausroutinierte junge Männer (Ausnahmen bestätigen die Regel), die keine Berührungsängste zu militärischem Realismus und Waffen-Fetisch haben und die für ihr Hobby organisatorischen Aufwand und körperliche Anstrengung nicht scheuen – weil das Internet damals noch lahm ist, Online-Gaming und -Chatten holpern und stottern, spielt man *Counter-Strike* meist im lokalen Netzwerk. In der Regel wird das LAN zu diesem Zweck eigens aufgebaut: Mit Kumpel auf der Rückbank und PCs im Kofferraum reist man an, schleppt Kabel- und Getränkekisten, Tische und Stühle und hebt sich am 20-Kilo-Röhrenmonitor fast einen Bruch. Die LAN-Partys der frühen 2000er gleichen Abenteuer-Camps, Zocken bis zum Morgengrauen. Headsets sind noch überflüssig, weil Kameraden und Gegner gleich nebenan sitzen.

Counter-Strike ist solo nicht spielbar, hat eine starke soziale Komponente und setzt auch spielerisch auf Mannschafts-Kooperation. In Runden und Teams gespielt, ist es nicht der erste „eSport", aber das Spiel, das den Begriff und das Hobby prägt. Als perfekter Wettbewerbstitel besitzt *Counter-Strike* einen höheren Show-Wert als Online-Zeitgenossen wie *StarCraft*. Clans, Ligen und Turniere schießen rund um den Globus aus dem Boden. 2000 findet in Berlin die deutsche CS-Meisterschaft statt, 2001 die „Winter Championship" der Cyberathlete Professional League CPL im texanischen Dallas (die ein schwedisches CS-Team gewinnt). 2002 jetten Spieler und Fans zur World Cyber Games nach Korea, dem Treffen der Besten der Besten. Deutsche Teams werden für Präzision und ihren Kampfgeist gefürchtet: das Schroet-Kommando, dann die Berliner Mousesports. 2006 gewinnt das deutsche CS-Werksteam Alternate aTTaX gegen chinesische und US-Sportler die globale Turnierserie „World Serie of Video Games".

Die *Counter-Strike*-Version 1.6 von 2003 bleibt lange Zeit Königsdisziplin der eSportler, von denen viele das 2004 erschienene *Counter-Strike: Source* als grafisch aufpoliert, aber Liga-untauglich verwerfen. Erst 2012/13 werfen eSportler und Veranstalter die alte Software zugunsten der vierten Iteration vom Spielplan: *Counter-Strike: Go*. *



Von Winnie Forster

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DIE WURZELN



Hit aus der Community

Nach Experimenten mit dem id-Software-SDK nutzen Minh „Gooseman" Le (21) und Jess Cliffe (19) *Half-Life* als Grundlage für ihre Mod. Valves PC-Hit von 1998 sorgt für Aufsehen, weil er die Ego-Ballerei durch Story, Solo-Dramaturgie und Skriptszenen aufpeppt (Bild). Le und Cliffe wiederum gehen in die andere Richtung, entkleiden die Half-Life-Mechanik aller Narration und Linearität, zugunsten freiem und schnörkellosem Multiplayer-Wettkampf.

DIE SERIE



Amerikanische und asiatische Action

Das 2004-Sequel *Condition Zero* wird schnell vergessen, auch *CS: Source*, das Valves Nachfolge-Engine verwendet, verdrängt die alte 1.6-Version nicht. Aus geplanten Konsolen-Ports macht Valve 2012 *CS Go (Counter-Strike: Global Offensive)* das 2018 Battle Royale als neunten Modus bekommt. In Asien gibt es vernetzte Automaten: Namcos *CS NEO* hetzt 2003 Zukunfts-Konzernsöldner gegen CSF-Cops. 2008 startet Nexon die F2P-Version *CS Online* – Waffen kosten Micro-Payment.

DIE WAFFEN



Zwei Wummen für alle Fälle

Simuliert werden sechs Pistolen, zehn Sturm- und Scharfschützengewehre, fünf SMGs und zwei Flinten: semiautomatisch oder automatisch, Kaliber, Schaden, Durchschlagskraft, Reichweite, Feuerrate, Rückstoß, Magazingröße, Ladegeschwindigkeit und Gewicht. Auch bestimmt die Waffe, wie viel Geld man kassiert; am meisten bringt der Messer-Kill. Berettas gibt es im beidhändigen Doppelpack und als schwerste Wumme ein M249-MG, das über 5.000 Dollar kostet.

DIE SCHLACHTFELDER



Maps rund um den Globus

Die Maps sind kompakt und maßgeschneidert auf die vier Spielmodi „Hostage Rescue" (cs_), „Bomb Defuse" (de_), „Escape" (es_) und „Assassination" (as_). Ihre Zahl schwankt je nach *CS*-Fassung, weil Valve seit 1.0 regelmäßig neue hinzufügt, alte aufgibt oder austauscht. Von den heute knapp 50 offiziellen Arenen (über 100 inklusive *CS:GO*), funktioniert je rund die Hälfte, wobei wir ikonische Karten wie die Wüstenfestung de_dust in allen CS-Versionen finden. Dazu kommen Beta- und Customs-Maps.

DIE FOLGEN (1)



Mods werden Mode

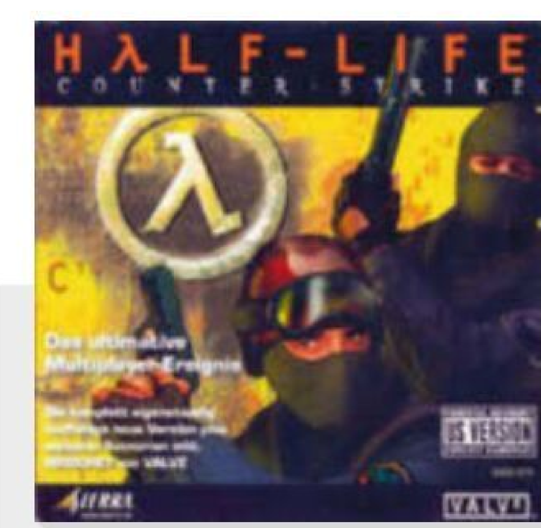
Die Mod *Counter-Strike* führt ihrerseits zu einem Boom der Hobby-Entwicklung. Weil das Spiel offen für Veränderungen ist, bereichern Mod-Autoren und Map-Künstler es durch Graffiti, Sound-FX, Skins, Tools oder andere Modi (keine Feuerwaffen!). Es gibt Mods mit infektiösen Zombies und mit Superhelden, deren Kräfte durch Erfahrung wachsen, sowie neue Map-Typen, die man an neuen Namenskürzeln erkennt. „z" etwa steht für „Zombie", „he" für „höchst explosiv", „aim" für Trainingsmaps.

DIE FOLGEN (2)



Vom Killer- zum Kinderspiel

Das stoische „Töten oder getötet werden"-Prinzip legt die Basis für neue Spieletypen und -sitten, beeinflusst PvP-, Team- und MMO-Kampf und erobert schließlich den Mainstream. *PUBG: Battlegrounds*, ebenfalls als Hobby-Mod erfunden, kreuzt 2017 Feuerwaffen-Marathon mit offener Landschaft und Battle-Royale-Turnierlogik. Im gleichen Jahr trumpft Epic mit *Fortnite* auf, das in Bonbonfarben, mit stylischen Helden und Crafting Wohn- und Kinderzimmer erobert.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** WINDOWS
- » **PUBLISHER:** VALVE UND SIERRA
- » **ENTWICKLER:** MINH LE, JEFF CLIFFE, VALVE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2000
- » **GENRE:** 3D-SHOOTER

Was die Presse sagte …



Power Play 3/2000

Sein Potential entfaltet das Game, wenn man es unter idealen Bedingungen im eingespielten Team bestreitet. Zudem ist das MOD kostenlos, man kann es über die Website der Programmierer herunterladen. Über 30 MB groß, ein Download dauert lange. Für alle, die das Hauptprodukt haben und gerne im heimischen Netz oder online spielen, kann ich *Counter-Strike* nur empfehlen.

PC Action 2/2001

Counter-Strike hat den Spitzenplatz bei Netzwerk-Partys und Online-Duellen verdient. Das simple Cowboys-gegen-Indianer-Spiel (…) gibt es als Mod auch ohne Zusatzkosten im Internet oder auf unserer DVD. Vielleicht ein Grund, über einen Internet-Zugang zu Hause nachzudenken: Es lohnt sich! Einzelspieler können mit dem Mehrspieler-Shooter nichts anfangen.

Was wir denken

Counter-Strike beschränkt sich aufs Wesentliche, ist simpel und klar. Gerade deshalb macht es heute noch so viel Spaß wie in der LAN-Frühzeit.

DAS INNENLEBEN DES EGRET II

TAITO DRÄNGT MIT DEM GERÄT AUF DEN HART UMKÄMPFTEN MARKT DER MINI-ARCADE-AUTOMATEN. WIR SPRECHEN MIT DEM PRODUCER TETSUO EGAWA DARÜBER, WIE MAN DIE KONKURRENZ AUSSTECHEN UND DEM GROSSEN ERBE GERECHT WERDEN WILL.



Die 80er und 90er Jahre waren die Hochphase der Arcade-Hallen, ständig gab es neue Genres, ständig erschien neue, stärkere und spannendere Hardware. Heute ist die Szene deutlich anders, doch Firmen wie SNK und Sega zollen den alten Zeiten mit Mini-Systemen wie dem Neo Geo Mini und dem Astro City Mini gebührend Respekt.

Die Geräte mögen zwar eigene Stärken und Schwächen haben, zeigen aber die starken Spiele-Bibliotheken der Entwickler in jedem Fall auf. Bis zu 48 Titel finden sich auf dem Neo Geo (abhängig von der Version), auf dem Astro City Mini sind es 37 Stück. Mit Taito steigt nun ein weiterer Arcade-Gigant in den Markt ein. Kürzlich hat das Unternehmen den Egret II Mini in Japan veröffentlicht und will mit ihm den neuen Marktführer im Mini-Bereich liefern.

Wenn ihr das Taito-Kleinod nicht importieren wollt, könnt ihr auf ININ Games und Strictly Limited Games zurückgreifen. Die beiden Anbieter haben eine limitierte Anzahl des Egret II Mini mit blauen Knöpfen (die japanische Ausgabe hat rosa Tasten) im Angebot. Dank zahlreicher Extras wie Büchern, CDs, Flyern und Stickern könnt ihr die Geschichte von Taito eingehend studieren. Der Mini-Automat mag nicht sonderlich günstig sein, aber die hohe Qualität rechtfertigt den Preis.

Gegründet wurde Taito 1953 vom ukrainischen Unternehmer Michael Kogan. Zu Beginn produzierte das Unternehmen unter-

MINI



PERIPHERIE-POWER

Wir testen alle drei Controller des Systems.



» [Egret II Mini] ***The Ninja Kids*** **unterstützt nur zwei statt acht Spielern.**

schiedlichste Güter wie Wodka sowie Verkaufsautomaten, bevor es in den späten Sechzigern elektronisch-mechanische Spielautomaten herstellte. Der Erfolg von Titeln wie *Crown Soccer Special*, *Super Road 7* und *Sky Fighter* führte dazu, dass Taito Arcade-Videospiele wie *Soccer*, *Astro Race*, *David Cup* und *Elepong* entwickelte. Als *Space Invaders* 1978 erschien, hatte das Unternehmen schon einige Titel im Portfolio, der Science-Fiction-Hit wurde aber zum größten Aushängeschild und ist natürlich der prominente erste Titel auf dem Egret II Mini.

Auch wenn die Wurzeln von Taito wichtig sind, finden sich viele Frühwerke nicht auf dem kleinen Automaten – vermutlich, weil sie schlicht nicht emulierbar sind. Trotzdem bildet das Egret II Mini die komplette Bandbreite der Firmengeschichte ab. Los geht's mit dem erwähnten Klassiker von 1978, und das Angebot endet mit *Bubble Memories*, das 1996 in die japanischen Spielhallen kam. Das sind fast 20 Jahre Arcade-Geschichte, die abbilden, wie Taito die Szene prägte. „Wir wollten durch die Taito-Titel die Geschichte der Arcade-Spiele aufzeigen, sodass die Leute mit diesem Gerät alles nachfühlen können", so Tetsuo Egawa, der Director des Automaten.

Das Portfolio des Egret II Mini umfasst beliebte Klassiker wie *Bubble Bobble*, *Rastan Saga* und *The NewZealand Story*, aber auch weniger bekannte Titel wie *The Ninja Kids*, *Gun Frontier*, *Raimais* und *Dan Ku Ga*. Letzteres ist besonders spannend, da es als Upgrade von *Kaiser Knuckle* von 1994 (das ebenfalls enthalten ist) geplant war, aber nie erschien.

> **WIR WOLLTEN DURCH DIE TAITO-TITEL DIE GESCHICHTE DER ARCADE-SPIELE AUFZEIGEN.**
>
> TETSUO EGAWA

Laut Egawa ging man sehr bedacht an die Auswahl der Spiele heran, um Taitos Vermächtnis angemessen zu würdigen: „Wir wollten natürlich die Lieblinge der Spieler einbauen, aber die Mitarbeiter des Projekts haben ebenfalls eine starke Verbindung zu Taito, also haben wir Meinungen ausgetauscht und so unsere Auswahl getroffen."

Die Liebe des Teams zu den Spielen ist auch in den schicken Menüs des Egret Mini II zu sehen. Begleitet von drei fröhlichen Songs navigiert ihr durch das System. Auf der linken Seite des 5-Zoll-Bildschirms wird ein Egret-II-Automat angezeigt, rechts die Liste der Spiele. Wählt ihr einen Titel an, seht ihr neben dem Erscheinungsjahr noch, für wie viele Spieler es geeignet ist und auf welchem Arcade-Board es erschienen ist. Außerdem ist direkt ersichtlich, wie viele Speicherstände genutzt sind – jeder Titel unterstützt drei davon.

In den Optionen könnt ihr die Lautstärke und Helligkeit in fünf Stufen anpassen. Allerdings würden wir den Sound nicht ganz auf- ▶

ARCADE-STICK

PREIS: 89,99 EURO

■ Wenn ihr ernsthaft spielen wollt, kommt ihr um diesen Controller nicht herum. Im Gegensatz zur Konsole sind die Buttons in Originalgröße und fühlen sich sehr gut an. Der Joystick hat denselben Schaft, aber einen etwas größeren Griff. Durch einen Schalter wechselt ihr zwischen 4- und 8-Wege-Steuerung, und dank des überraschend hohen Gewichts und der rutschfesten Füße steht er stabil auf eurem Tisch. Der Preis ist zwar hoch, die Qualität überzeugt aber.



GAMEPAD

PREIS: 34,99 EURO

■ In Sachen Fertigungsqualität enttäuscht der Controller im Vergleich zur Konsole und den anderen Peripheriegeräten. Er liegt gut in der Hand, die kleinen, konkaven Knöpfe fühlen sich bei langen Sitzungen aber unangenehm an. Das Digitalkreuz ist steif und tut schnell am Daumen weh, besonders bei Fighting Games und Shmups. Wie auch der Arcade-Stick funktioniert das Gamepad am PC, ihr müsst aber etwas herumprobieren, bis es geht.



DREHREGLER & TRACKBALL ERWEITERUNGSSET

PREIS: 119,99 EURO

■ Auf der beiliegenden SD-Karte finden sich zehn Spiele, die den hohen Preis rechtfertigen. Sowohl der Drehregler als auch der Trackball fühlen sich robust an. Die Größe ist ähnlich wie beim Arcade Stick und dank der Gummifüße sollte es euch auch nicht vom Schoß rutschen. Unser PC hat es zwar erkannt, die Einrichtung in MAME für entsprechende Spiele ist aber sehr knifflig. Als Erweiterung für das Hauptsystem lohnt es sich aber allemal.





DIE HERAUSFORDERER

Wie schlägt sich das Egret II Mini im direkten Vergleich?



NEO GEO MINI

PREIS:	94,99 EURO
ANZAHL SPIELE:	40
SCANLINES:	NEIN
AUSGABE:	720P
SAVES PRO SPIEL:	4

CAPCOM HOME ARCADE

PREIS:	199,99 EURO
ANZAHL SPIELE:	16
SCANLINES:	JA
AUSGABE:	1080P
SAVES PRO SPIEL:	3

ASTRO CITY MINI

PREIS:	129,99 EURO
ANZAHL SPIELE:	37
SCANLINES:	JA
AUSGABE:	720P
SAVES PRO SPIEL:	2

EGRET II MINI

PREIS:	199,99 EURO
ANZAHL SPIELE:	40
SCANLINES:	NEIN
AUSGABE:	720P
SAVES PRO SPIEL:	3

▶ drehen, die Boxen klingen etwas blechern. Dringend aktivieren solltet ihr den Grafikfilter, sonst ist das Bild ziemlich verwaschen. An Sprachen stehen Englisch, Japanisch, Chinesisch und vereinfachtes Chinesisch zur Wahl. Den Demo-Modus könnt ihr ausstellen oder seine Aktivierungszeit verändern. Leider kann das Egret II Mini nicht alle Spiele anständig skalieren, weshalb bei manchen Titeln Flimmern auftreten kann. Außerdem hätten wir uns die Option auf simulierte Scanlines gewünscht.

Der Ärger verfliegt aber, betrachtet man das robuste Gehäuse. Auch die Mikroschalter unter den Tasten und beim Joystick sind eine wahre Freude. Den Stick könnt ihr durch eine Taste auf der Unterseite des Geräts auf 4- oder 8-Wege-Steuerung einstellen. Wenn ihr größere Hände habt, könnte der Platz zwischen Joystick und Display etwas klein sein, wir hatten aber keine Probleme. Egawa konnte nicht bestätigen, ob tatsächlich Arcade-Teile verbaut sind, aber die Qualität stimmt unserer Meinung nach – nur das separat erhältliche Gamepad enttäuscht.

Das größte Ass im Ärmel des Geräts dürfte aber der hochqualitative Bildschirm sein, der sogar gedreht werden kann. Somit könnt ihr sowohl horizontale Titel als auch solche mit TATE-Ausrichtung spielen. Der Screen ist aber nicht nur ein gutes Verkaufsargument, sondern untermauert die Historie von Taito noch weiter, wie Egawa ausführt: „Besonders in den frühen Arcade- und Shoot-em-up-Tagen waren vertikale Bildschirme die Norm. Als aber immer mehr Titel auf Heimkonsolen portiert wurden, stieg die Zahl der horizontal ausgerichteten Geräte stetig. Wir wollten die Evolution der Arcade-Spiele durch Taitos Portfolio zeigen, sodass die Leute mit dem Egret II Mini die Geschichte nachfühlen können."

Alleine schon der Drehvorgang an sich ist eine wahre Freude, dank der cleveren mechanischen Bauweise: Ihr drückt den Bildschirm nach hinten, wodurch er ein paar Zentimeter nach vorne kommt. Dann dreht ihr ihn um 90 Grad, bis er hörbar einrastet, und bringt ihn zurück in das Gehäuse. Danach passt sich die Anzeige an und ihr könnt vertikale Shmups wie *Tatsujin* und *Halley's Comet* angehen – oder horizontale Genre-Kollegen wie *Don Doko Don* und *The Fairyland Story*. Der Mechanismus ist durchaus beeindruckend und für das volle Egret-II-Erlebnis unabdingbar. Denn der Arcade-Automat erlaubte es ebenfalls, den Screen zu drehen. „Sich einen Weg zu überlegen, wie der Bildschirm gedreht werden kann, war nicht einfach", räumt Egawa ein. Aber es sei nötig gewesen, um die Veränderungen der Taito-Spiele im Lauf der Zeit angemessen zeigen zu können. Ein Blick ins Innere des Ge-



» [Egret II Mini] *Gun Frontier* ist nicht schön, aber grundsolide.

» Der drehbare Bildschirm ist das Highlight des Egret II Mini.

räts zeigt, wie das System funktioniert: Habt ihr den Monitor herausgedrückt, ist eine große Feder zu sehen, der Dreh- und Angelpunkt des Mechanismus.

Allerdings kommt durch diese clevere Lösung auch der hohe Preis des Egret II Mini zustande, der den der Konkurrenz deutlich übersteigt. Ob ihr nun die japanische Version ergattert oder die westliche Fassung bei ININ oder Strictly Limited kauft, ihr müsst tief in die Tasche greifen. Allerdings finden wir den Preis der Basis-Version von etwa 200 Euro dank der Vielzahl an Spielen und der Produktionsqualität gerade noch in Ordnung. Teurer war bei Markteinführung nur das Capcom Home Arcade mit 230 Euro, das hatte aber auch echte Arcade-Bauteile und 1080p-Ausgabe. Der Astro City Mini kostet aktuell etwa 130 Euro, das Neo Geo Mini in der Basis-Version nur circa 95 Euro.

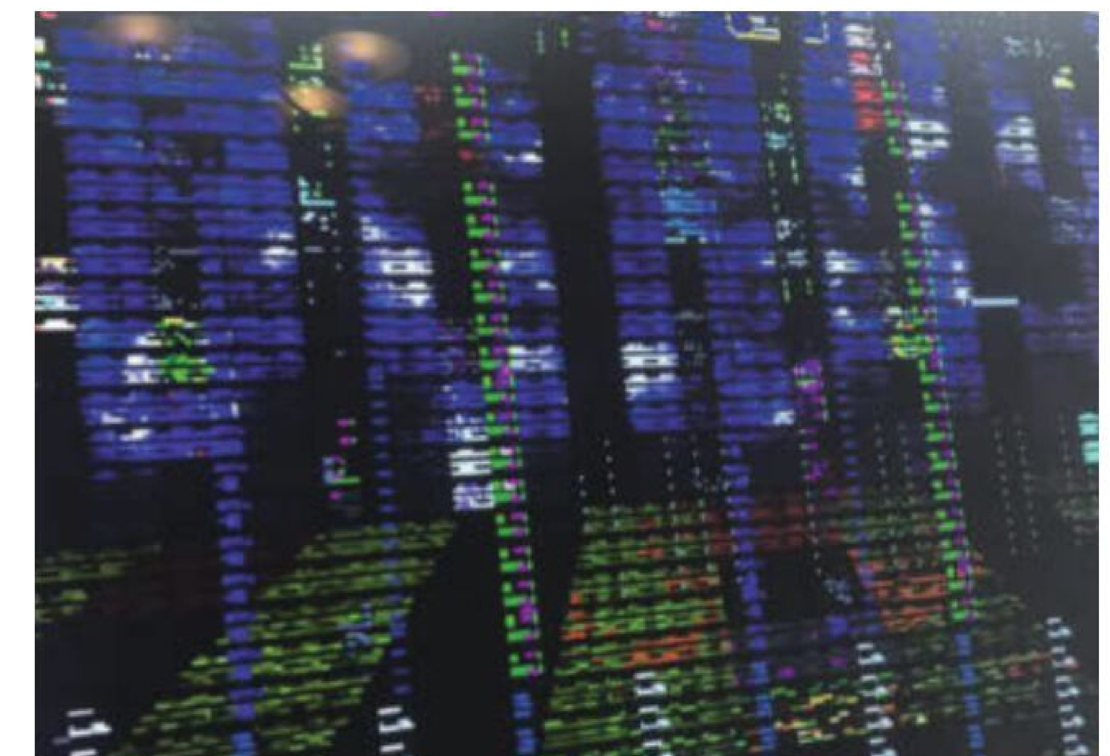
Auch wenn der Preis durchaus hoch ist, findet Egawa ihn gerechtfertigt. Denn die Entwicklung des Egret II Mini war nicht leicht. „Der Bildschirm ist ein 5-Zoll-LCD mit 4:3-Verhältnis, der extra für dieses Produkt angefertigt wurde. Den Joystick haben wir mehrmals umgestaltet, damit er sich mehr nach einem Arcade-Original anfühlt. Durch den SD-Karten-Slot können zudem weitere Spiele hinzugefügt werden, und wir haben den rotierenden Bildschirm als größtes Verkaufsargument der Konsole. Außerdem sind 40 Spiele installiert. Eigentlich ist der Preis sogar ziemlich niedrig angesetzt."

Durch den erwähnten SD-Slot hebt sich das Egret II Mini noch weiter von der Konkurrenz ab. Beispielsweise nutzt das separat erhältliche Erweiterungsset für Drehregler- und Trackball-Spiele (das mit einem besonderen eigenen Controller kommt) ihn. Die zehn enthaltenen Titel sind *Arkanoid*, *Arkanoid Returns*, *Arkanoid: Revenge of Doh*, *Birdie King*, *Caeltry*, *Marine Date*, *Plump Pop*, *Puchi Carat*, *Strike Bowling* und *Syvalion*. Die gut zusammengestellte Sammlung ist aber natürlich auch ein Weg, um die teure Zusatzperipherie an den Mann zu bringen. Beachten müsst ihr außerdem, dass die vorinstallierten Titel nicht spielbar sind, wenn ihr auf die Titel auf der SD zurückgreift. Schön ist aber, dass Egawa andeutet, diese Erweiterung sei nicht die einzige. Er und sein Team überlegen bereits, wie sie den Egret II Mini möglichst lange für die Fans spannend halten können.

> SICH EINEN WEG ZU ÜBERLEGEN, WIE DER BILDSCHIRM GEDREHT WERDEN KANN, WAR NICHT LEICHT.
> TETSUO EGAWA

Bereits bei anderen Retro-Mini-Konsolen haben sich findige Hacker daran gemacht, das System unter Verwendung der USB-Ports auszuhebeln. Mit dem SD-Slot des Egret II Mini haben sie wohl noch leichteres Spiel, aber Egawa macht sich wegen Raubkopien keine großen Sorgen. „Die SD-Karte hat einen speziellen Kopierschutz verbaut. Wenn also jemand eine raubkopierte Version anfertigt und dadurch die eigentliche Konsole unbrauchbar macht: selber schuld!", lacht er.

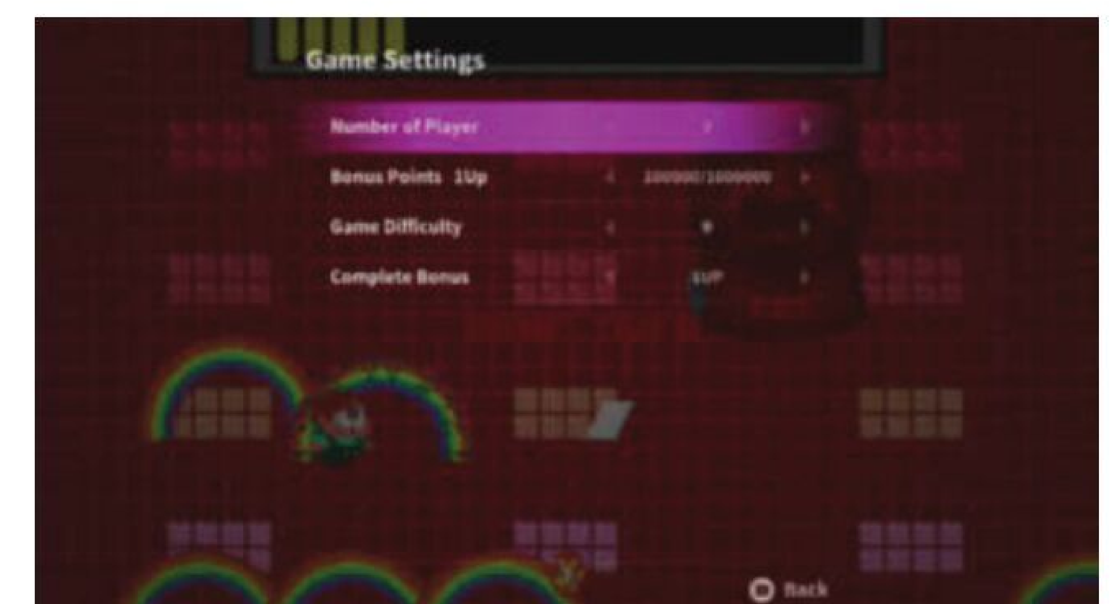
Unserer Ansicht nach ist es bei der vorinstallierten Spiele-Auswahl aber überhaupt nicht nötig, auf ROMs zurückzugreifen. Und mit dem Erweiterungspaket für Drehregler- und Trackpad-Titel wird die Zahl noch weiter in die Höhe getrieben. Das Set ist mit etwa 120 Euro ziemlich teuer, aber bietet dafür auch eine Menge. Wie Egawa weiter ausführt, wurde es nicht zuletzt wegen des Feedbacks aus der Community umgesetzt, viele Fans hatten ▶



» [Egret II Mini] So sah es aus, als wir das Gerät mit einem zu schwachen Strom-Adapter an den Fernseher anschlossen und *Darius Gaiden* starteten.



» [Egret II Mini] *Rainbow Islands Extra* ist nicht so gut wie das Original.



» [Egret II Mini] Für jedes Spiel gibt es eigene Optionen. Ihre Sprache ist aber fix.



» [Egret II Mini] Die Standardausgabe des Systems ist erstaunlich weich und unscharf (oben). Zum Glück lässt sich ein Filter einschalten (unten), der das Bild viel schärfer macht.





» [Egret II Mini] *Dan Ku Ga* wurde nie in Spielhallen veröffentlicht, daher ist es schön zu sehen, dass es hier enthalten ist.

DIE HIGHLIGHTS

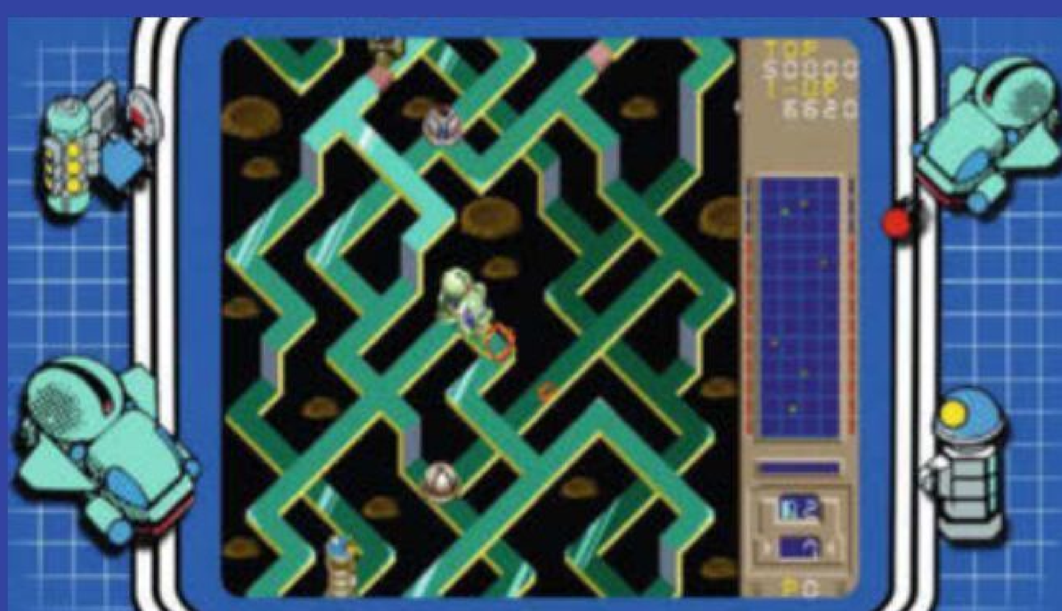
Spielt diese hier zuerst!



LUNAR RESCUE

JAHR: 1979

■ Eines der ältesten Spiele auf dem Gerät, das heute noch Spaß macht. Als Raumschiff müsst ihr auf dem Mond landen, um gestrandete Astronauten zu retten. Dabei weicht ihr Asteroiden aus, und nach der Bergung müsst ihr gegnerische Schiffe aus dem Himmel schießen. Danach startet alles von vorne. Eine gelungene Mischung aus dem hauseigenen *Space Invaders* und Ataris *Lunar Lander*.



OUTER ZONE

JAHR: 1984

■ Wie auch *Adventure Canoe* wird *Outer Zone* vom Arcade-Emulator MAME nicht unterstützt. Die Inklusion des isometrischen Abenteuers dürfte also nicht leicht gewesen sein, was das Anspielen des eher schwachen Titels rechtfertigt. Es kombiniert die Labyrinthe von *Crystal Castles* mit Baller-Action. Ihr müsste gegnerische Gebilde zerstören und dabei Robotern aus dem Weg gehen.



BUBBLE BOBBLE

JAHR: 1986

■ Das Kernprinzip ist zwar simpel, dank seiner vielen Geheimnisse ist *Bubble Bobble* aber dauerhaft fesselnd. Die wunderschöne, bunte Grafik geht Hand in Hand mit dem frohen Soundtrack, und sowohl alleine als auch zu zweit macht es riesig Spaß. Die Reihe besteht bis heute, und auch auf dem Egret II Mini finden sich weitere Teile: *Rainbow Islands*, *Bubble Symphony*, *Puzzle Bubble 2X* und *Bubble Memories*.



HAT TRICK HERO

JAHR: 1986

■ Kennt ihr Titel wie *Super Sidekicks*, findet ihr euch hier sofort zurecht. Das flotte Fußball-Spiel punktet durch schicke Animationen, grundsolide Mechaniken und erstaunlich viel Humor. Ihr könnt auch zu fiesen Grätschen und Trikot-Zerren greifen, wenn ihr weit genug vom Schiedsrichter entfernt seid. Leicht ist es nicht, aber zu zweit sind launige Stunden garantiert.



ELEVATOR ACTION RETURNS

JAHR: 1994

■ Der erste Teil ist auch installiert, das Sequel macht aber alles besser. Ihr müsst Bomben entschärfen, indem ihr alle roten Türen eines Levels durchschreitet. Dabei müsst ihr Gegnern ausweichen oder sie erschießen. Im Gegensatz zum Vorgänger rettet ihr nicht nur einen Wolkenkratzer, sondern auch die Kanalisation und einen Flughafen – optional sogar im Zwei-Spieler-Koop!



RAYFORCE

JAHR: 1994

■ Der vertikale Shooter trug viele Namen: *Layer Section*, *Galactic Attack* und *Gunlock*. Egal unter welchem Namen, das Shmup bietet fantastische Mechaniken. Eure Zweitwaffe ist ein mächtiger zielsuchender Laser, der mehrere Gegner auf einer unteren Ebene anvisiert, wo eure Hauptwaffe sie nicht erwischt. Der antreibende Soundtrack und einige erinnerungswürdige Bosse runden das gelungene Gesamtbild ab.



» [Egret II Mini] *Cameltry* macht mit dem Drehregler richtig Spaß.



» Auf der Rückseite sind zwei USB-Ports, HDMI, USB-C und ein Kopfhörer-Ausgang.

> WIR HATTEN HAUFENWEISE PROBLEME MIT DEM KOPIERSCHUTZ, ALS WIR DIE DATEN VON DEN BOARDS EXTRAHIEREN WOLLTEN.
>
> TETSUO EGAWA

▶ sich *Arkanoid* und *Syvalion* gewünscht. Also habe man den speziellen Controller kreiert und weiter Titel zu einem attraktiven Paket zusammengeschnürt. „Viele Leute sagten uns, dass sie mit dem Drehregler besser spielen könnten. Also haben wir uns viel Mühe bei der Umsetzung gegeben."

Bei 40 vorinstallierten Spielen ist konstant gute Emulation natürlich ein wichtiges Thema. Es gibt zwar ein paar Probleme, beispielsweise hat bei neueren Titeln wie *Darius Gaiden* der Sound kleinere Aussetzer, und wenn ein falscher Stromadapter genutzt wird, läuft auch nicht immer alles rund. Aber insgesamt ist die Emulation auf dem Egret II Mini sehr gut. Der Weg dorthin war laut Egawa nicht immer leicht, alleine schon, weil die Arcade-Boards teils sehr schwer aufzutreiben waren. Und dann musste man jede Platine für jedes Spiel emulieren. Das ist bei 40 Titeln, die von über 20 unterschiedlichen Systemen stammen, eine große Herausforderung und hat viel Zeit verschlungen. „Es gab viele Stolpersteine. Wir hatten haufenweise Probleme mit dem Kopierschutz, als wir die Daten von den Boards extrahieren wollten."

Wie das Endergebnis aber zeigt, hat das Team für die meisten Ärgernisse einen Weg gefunden, um sie zu umgehen. Und das Egret II Mini spricht für sich selbst. Die Verarbeitungsqualität gehört zu den Spitzenreitern in dem Segment und die Spieleauswahl lässt kaum Wünsche offen. Trotz kleinerer Probleme haben wir auch schon deutlich schlechtere Emulierungen gesehen, von ein paar zu vernachlässigenden Fehlern abgesehen sind wir insgesamt sehr zufrieden. Auf Systemebene fehlen zwar ein paar tiefgehende Einstellungsoptionen, und auch die Skalierung könnte etwas besser sein, besonders bei dem Preis des Geräts. Aber wenn ihr selbst mal Hand anlegen könnt, dann wisst ihr, wofür ihr bezahlt habt. Laut Egawa sei außerdem die Immersion ein großer Faktor bei der Konzipierung des Geräts gewesen. Nicht nur sollen die Spiele euch einsaugen. Vielmehr haben die Entwickler besonderes Augenmerk darauf gelegt, dass ihr euch wirklich so fühlt, als würdet ihr vor einer geschrumpften Version des Egret II sitzen. Dieses Ziel hat das Team definitiv erfüllt. *



TATSUJIN

JAHR: 1990

■ Das klassische Shoot-em-up ist eines von zwei enthaltenen Spielen des Studios Toaplan, neben *Kyukoyoku Tiger*. Mit nur drei Waffen ist *Tatsujin* zwar nicht sonderlich umfangreich, aber dennoch extrem spannend. In fünf Levels müsst ihr haufenweise Gegner und ein paar knackige Bosse bezwingen. Westlichen Spielern dürfte es unter dem Namen *Truxton* bekannt sein.



MIZUBAKU ADVENTURE

JAHR: 1988

■ Der Plattformer mit dem unverkennbaren Wasser-Setting ist außerhalb Japans als *Liquid Kids* bekannt. Euer Held Hipopo kann Wasserkugeln tragen, die Gegner für eine gewisse Zeit einfrieren. Dank der Spielphysik könnt ihr sogar weitere Gegner erwischen, die für zusätzliche Punkte zerstört werden können. Das simple System bietet viele taktische Möglichkeiten zur Highscore-Jagd.



DARIUS GAIDEN

JAHR: 1994

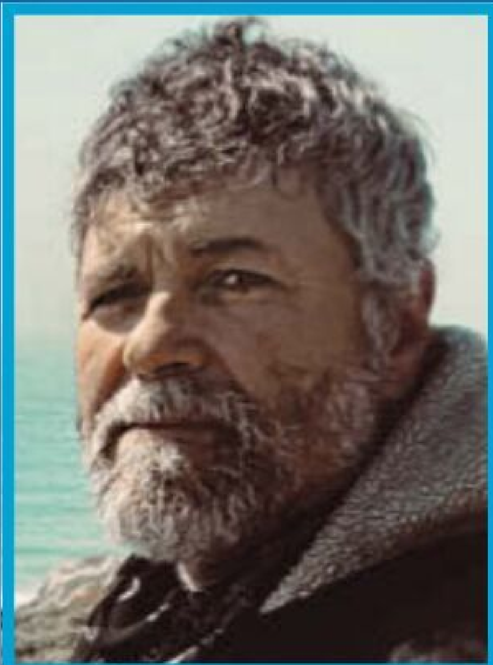
■ Für viele Fans ist dieser Teil der beste 2D-Ableger von Taitos maritimer *Darius*-Reihe. Mit mehreren Routen, toller Musik und den Fisch-Bossen sind alle Aushängeschilder der Serie vertreten. Euer Silver Hawk hat in *Gaiden* aber eine neue Bombe, die alle Gegner auf dem Bildschirm anzieht, und ihr könnt sogar Zwischenbosse kurzzeitig kontrollieren, indem ihr deren Energie-Orbs zerstört.



DER GANZE REST…

JAHRE: 1978–1995

■ *Adventure Canoe, Bubble Memories, Bubble Symphony, Cadash, Chack'n Pop, Dan Ku Ga, Don Doko Don, Elevator Action, The Fairyland Story, Gun Frontier, Halley's Comet, Kaiser Knuckle, Kiki Kaikai, Kyukyoku Tiger, The Legend of Kage, Lupin the Third, Metal Black, The New Zealand Story, The Ninja Kids, Pirate Pete, Puzzle Bubble 2X, Qix, Raimais, Rainbow Islands Extra, Rastan Saga, Runark, Scramble Formation, Space Invaders, Steel Worker, Violence Fight, Volfied.*



» Ed Annunziata arbeitet an einem neuen Delfin-Spiel. Folgt ihm auf twitter.com/edannunziata



» Wer sich über *Eccos* Designerin informieren möchte, wird auf shannondonnelly.com fündig.



» Maurice Molyneaux arbeitete an *Defender of the Future* und ist Filmemacher und (Drehbuch-)Autor.



» Nach dem Scheitern von *Sentinels of the Universe* arbeitet Mihály Sáránszki an Indie-Spielen.

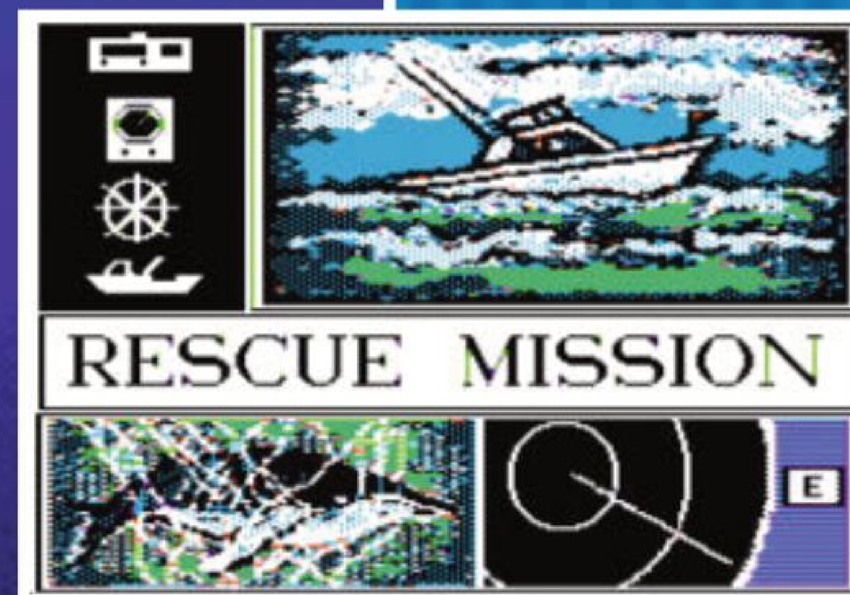


DIE EVOLUTION VON

ECCO THE DOLPHIN



» [Mega Drive] Durch ein Echolot gewinnt ihr in *Ecco the Dolphin* Informationen über eure Umgebung.



» [Apple II] Das Lernprojekt *Voyage of the Mimi* weckte Eds Interesse an Meeresbiologie.



» [Mega Drive] Einige Hindernisse in *Ecco the Dolphin* sind über Wasser.

Jahrelang versuchte Ed Annunziata, ein Spiel über seine Lieblings-Meeressäuger zu entwickeln. 1992 konnte er mit *Ecco The Dolphin* seinen Traum verwirklichen. Ed und sein Team erklären, wie sich die Serie entwickelt hat, und sprechen mit uns über einen Nachfolger im Geiste.

Man kann getrost behaupten, dass die Entwicklung von *Ecco the Dolphin* eine lange Zeit in Anspruch genommen hat. Ed Annunziata hatte Mitte der 80er Jahre bei der Entwicklung von Lernspielen für Sunburst Communications über Wale geforscht und dann in seiner Freizeit einen Prototyp namens *Dolphin* entwickelt.

Dolphin war allerdings kein Lernspiel, das sich für Sunburst geeignet hätte. Außerdem benötigte Ed ein Team, um den Titel fertigzustellen. Deshalb verließ er Sunburst in den späten 80ern, um für Sega als Produzent zu arbeiten. Zu seiner Enttäuschung war sein neuer Arbeitgeber nicht auf der Suche nach neuen Ideen. Ed blieb so lange am Ball, bis Segas CEO Tom Kalinske einen Richtungswechsel ankündigte. „Auf der CES in Las Vegas gab es ein Treffen mit der gesamten Belegschaft", schwärmt Ed. „Wir haben uns mit Tom getroffen und er hat uns eine inspirierende Rede gehalten. Er sagte: ‚Hört zu: Die Spiele, die wir machen, müssen anders sein als der Mainstream.' Ich saß neben Al Nielsen, der für das Marketing zuständig war, und einem Haufen anderer Marketing-Leute, und ich zeigte einfach auf ein Blatt Papier mit Delfinen, die ich darauf gezeichnet hatte. Ab diesem Moment war *Dolphin* ein Projekt, das für Sega sehr interessant war."

> » ICH WOLLTE UNBEDINGT DEN AKTUELLEN STAND DER FORSCHUNG ÜBER DAS SPIEL KOMMUNIZIEREN. «
> ED ANNUNZIATA

Zu Beginn wurde Ed ein kleines Budget zur Verfügung gestellt, um die Machbarkeit seines Konzepts zu beweisen. Obwohl er eine klare Vorstellung für *Dolphin* hatte, bekam er Ratschläge, wie er vorgehen sollte. In seinen Worten: „Ich bekam nur ein paar Pennys, um einen Prototyp zu machen, und dann wollte Sega entscheiden, ob ich den Rest des Spiels bauen durfte. Damals hieß es noch nicht *Ecco*, denn ich wollte dem Tier keinen Namen geben. Mir wurde gesagt, ich solle Taucher oder Schlepperboote einbauen, aber ich wollte keine Menschen in meinem Spiel haben. Es sollte nur um Delfine gehen."

Eds Prototyp überzeugte seine Vorgesetzten, sie gaben ihm grünes Licht für das Delfinspiel. Zuerst entwarf er die Unterwasserhöhlen, in denen sein Meeresbewohner herumflitzen würde. „Die Höhlen waren ein Problem, denn unser Delfin war ziemlich schnell", denkt Ed zurück. „Hohe Geschwindigkeit war nicht gut für das Spielprinzip, denn als Spieler konnte man nicht vorhersehen, welches Hindernis als Nächstes kommt. Wir hatten aber nur scrollende Bildschirme und einen Haufen Sprites, also mussten wir diesen Kompromiss eingehen." ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

KOMPETENZEN IM WASSER

Vom normalen Säugetier zum Weltenretter.

ECCO THE DOLPHIN



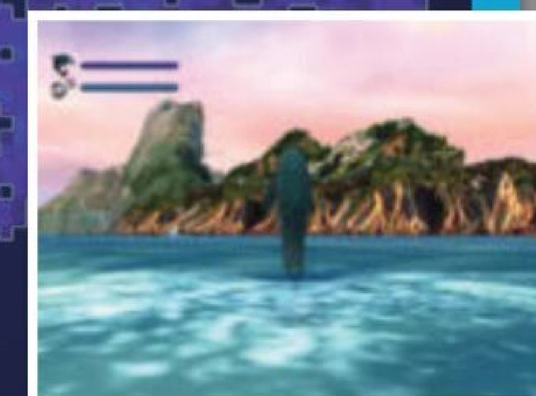
Ecco kann bereits im ersten Spiel sehr schnell schwimmen, was angesichts der vielen Gefahren aber selten zu empfehlen ist. Ihr springt aus dem Wasser über Hindernisse und bekämpft Feinde mit einem Frontalangriff. Mit Hilfe des Echolots sprecht ihr mit anderen Meeressäugern, kartografiert die Spielwelt und interagiert mit Kristallen.

ECCO: THE TIDES OF TIME



Echolot und Frontalattacke sind bereits bekannt. Diesmal könnt ihr jedoch zwei Feinde mit einer aufgeladenen Attacke bekämpfen, zudem schießt ihr Sonarwellen auf größere Gegner.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



In der 3D-Welt ist Ecco deutlich agiler als zuvor. Um Gegner im Blick zu behalten, schwimmt ihr rückwärts. Eine 180-Grad-Drehung und eine Korkenzieherrolle sind sehr nützlich, um Haien auszuweichen.

18+

WHAT IS

AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

EVOLUTIONSSTUFEN

UPGRADES FÜR UNTER WASSER

Das Meer steckt voller Möglichkeiten.

ECCO THE DOLPHIN



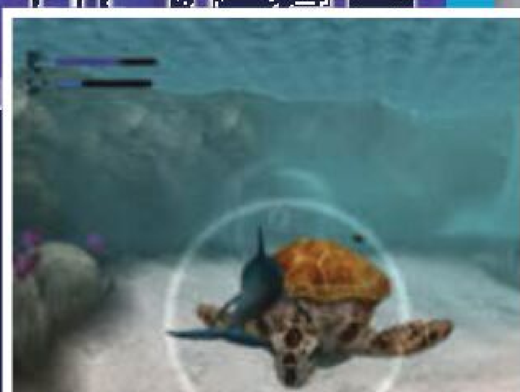
Im ersten Teil findet ihr Glyphen in Form von magischen Kristallen und müsst dazugehörige Aufgaben erfüllen. Manche Glyphen stellen Gesundheit wieder her, andere machen euch kurzzeitig unverwundbar. Die besten Glyphen lassen euch Haie mit Sonarwellen betäuben.

ECCO: THE TIDES OF TIME



In *Tides of Time* findet ihr ein wertvolles Upgrade, das alle Feinde um euch zerstört. Am besten ist jedoch die neue Fähigkeit, sich in andere Kreaturen zu verwandeln. Dazu gehören Möwen, Quallen oder Haie, allerdings sind die Möglichkeiten levelabhängig.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



Die Power-ups sind in Lieder, Geschenke und Sammelobjekte unterteilt. Dazu gehört die Macht der Tarnung, die Ecco unsichtbar macht. Ihr findet Lieder, mit denen ihr andere Kreaturen kontrollieren könnt, und einen Gurt, der euch Maschinen bedienen lässt.

▶ Ed wollte nicht nur, dass sein Held schnell schwimmt, er sollte seine Umgebung mittels Echolokation kartografieren. „Diese Tiere sind absolut faszinierend", schwärmt Ed. „Ich wollte unbedingt den aktuellen Stand der Delfin-Forschung über das Spiel kommunizieren. Wir brauchten ein Echolot und eine Karte. So konnten die Spieler unsere Unterwasserwelt erkunden." Neben der Ortung von Gegenständen und der Erstellung der Karte diente das Delfin-Sonar einem dritten Zweck: Mit den typischen Klick-Lauten kommuniziert ihr mit Walen, Orcas und anderen Delfinen.

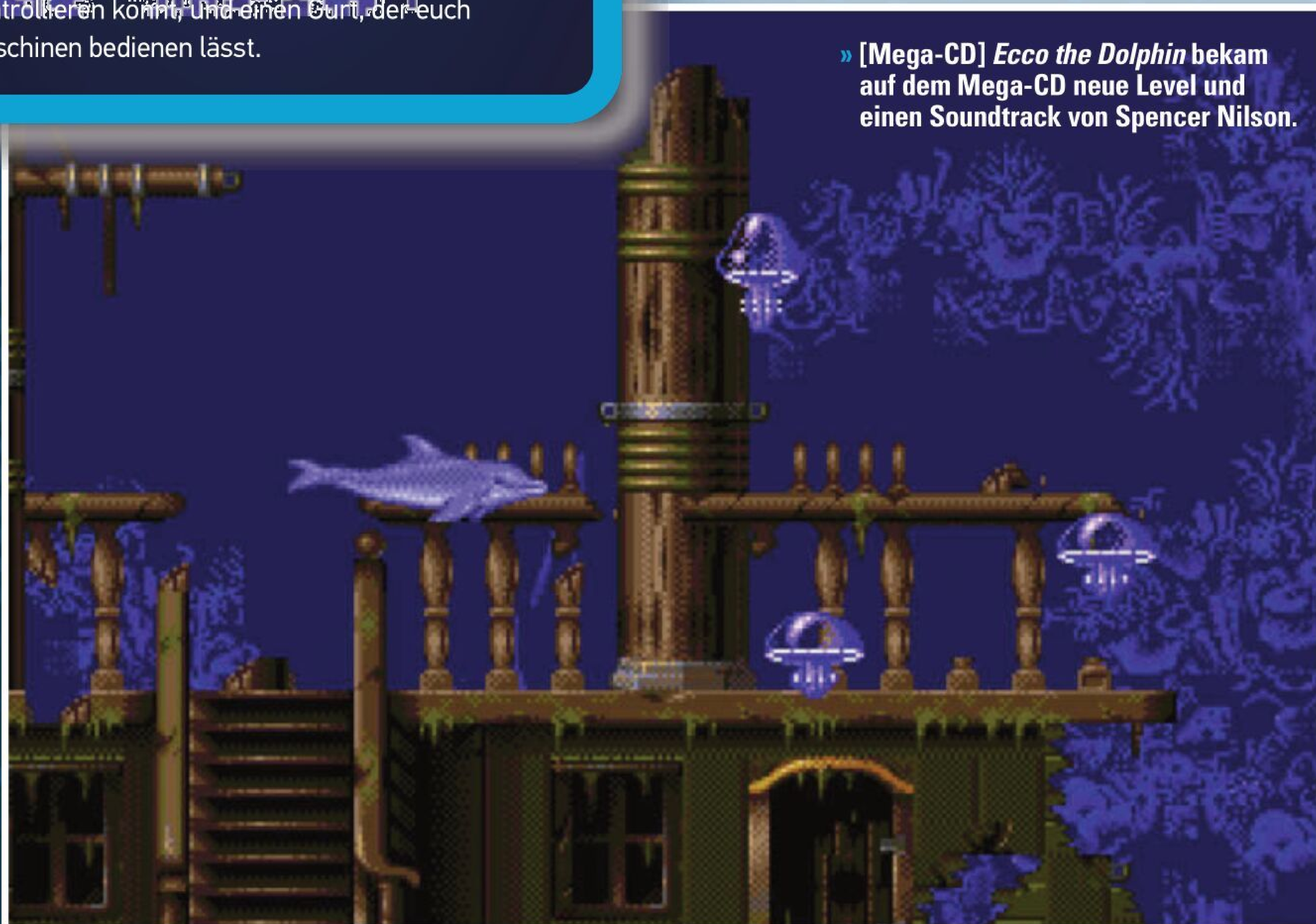
„Wir hatten eine Regel: Meeresschildkröten und bunte Fische sprechen nicht, und Krabben haben keinen französischem Akzent!" scherzt Ed. „Aber alle Meeressäugetiere konnten miteinander sprechen. Es gab dann noch ‚Glyphen'-Kristalle; sie enthielten Botschaften und Power-ups. Die Hintergrundgeschichte war, dass sie von den Atlantern im Meer platziert worden waren, in der Hoffnung, dass ihnen in Tausenden von Jahren ein Delfin behilflich sein würde."

Entgegen Eds eigentlicher Vorstellung musste das Sonar für eine weitere Sache dienlich sein. „Es fiel mir schwer, Sega von dem Spiel zu überzeugen, weil es keine Waffen gab", erklärt er uns. „Aber es war irgendwie plausibel, dass man die Schallwellen in eine Fernkampfwaffe umwandeln konnte. Also baute ich die Fähigkeit aus, was schlussendlich okay für mich war." Trotz der Zweitnutzung des Sonars als Waffe ist *Ecco the Dolphin* für seine Puzzles bekannt, nicht für einen blutrünstigen Delfin-Protagonisten. Es erreichte Spitzenplätze in den Charts mehrerer Lände, und das führte natürlich zu einer Fortsetzung.

> » ES FIEL MIR SCHWER, SEGA VON DEM SPIEL ZU ÜBERZEUGEN, WEIL ES KEINE WAFFEN GAB. «
> **ED ANNUNZIATA**

„Für *Ecco: The Tides of Time* stellte Sega mir großzügigerweise ein ganzes Megabyte Speicherplatz zur Verfügung", sagt Ed mit einem Augenzwinkern. „Ich hatte also etwas Platz für Spielereien. Zu dieser Zeit war der Effekt von *Space Harrier* total in, bei dem man quasi in den Bildschirm hineinfliegt. Die Animation war zwar nur eine Art Daumenkino, es zogen immer die gleichen Felsen und Wellen vorbei, aber es entstand trotzdem das Gefühl, dass man sich im Wasser bewegte."

Ecco konnte sich in Teil 2 nicht nur durch die Zeit teleportieren, sondern sich auch in andere Tiere verwandeln – obwohl Ed dem strenge Grenzen setzte. „Wenn sich der Spieler in jedem Level beliebig hätte verwandeln können, hätten wir mindestens die doppelte Zeit zum Testen gebraucht", lacht er. „Wir bauten also erst mal den



» **[Mega-CD] *Ecco the Dolphin* bekam auf dem Mega-CD neue Level und einen Soundtrack von Spencer Nilson.**



» [Mega Drive] Some of the crystal-like glyphs in *Ecco The Dolphin* act as barriers that you use sonar to dislodge.



Level um Ecco herum. Sollte er sich beispielsweise in einen Vogel verwandeln, konnte er das nur in diesem speziellen Level tun. So blieb die Morph-Fähigkeit erhalten, aber wir haben keine 40 zusätzlichen Testspieler gebraucht."

Zu den weiteren Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger gehörten mächtigere Waffen wie ein 360-Grad-Sonarstrahl. „Das Spiel war von Anfang an so gnadenlos, dass Eccos Fähigkeiten gar nicht zu mächtig werden konnten", meint Ed. „Wir haben die Spezialfähigkeiten zeitlich stark begrenzt. Ich habe jedenfalls nie gehört, dass das Spiel zu einfach gewesen sei. Aus den Büros der Spieletester kamen vielmehr frustrierte Drohungen und Beschimpfungen, die sich auch gegen die Genesis-Controller richteten. Aus Angst um unsere Fenster passten wir den Schwierigkeitsgrad etwas an, die Scheiben blieben heile, alle waren glücklich."

Die Aufgaben in *The Tides of Time* waren diesmal eher logistischer Natur und flossen in die Hintergrundgeschichte mit ein. „Ich wollte wegkommen von diesem typischen Trigger an Koordinate XY, der automatisch das nächste Ziel freischaltet und sonst keine Konsequenz hat", erinnert sich Ed. „Also findet Ecco dies, ändert jenes, und der Spieler bekommt eine Geschichte dazu erzählt. Zum Beispiel sucht eine Orca-Mutter ihr Baby, und ihr bekommt die Aufgabe, das Kind zu finden. So gab es immer etwas zu tun, und ich konnte meine Geschichte erzählen."

Diese Tiefe machte *The Tides of Time* sehr erfolgreich. Trotzdem zeigte dann Eds drittes *Ecco*-Spiel weit weniger ausgefeilte Mechanismen, sondern legte mehr Wert auf Spaß. „Ich habe *Ecco Jr.* für meine Tochter gemacht", lächelt Ed. „In den ersten beiden Titeln war mir immer noch zu viel Gewalt. Ich wollte etwas haben, in dem man einfach nur als Delfin seinen Spaß haben konnte. Also machte ich mich wieder ans Werk, in der Hoffnung, dass der Titel meiner Tochter gefallen würde. Das war der Gedanke hinter *Ecco Jr.*"

Um *Ecco Jr.* für ein jüngeres Publikum zugänglich zu machen, entwickelte Ed gewaltfreie Ziele für sein Spiel und machte die Raubtiere zu Pazifisten statt zu tödlichen Gegnern. „Es gab Herausforderungen, die man überwinden musste, aber niemand trachtete einem nach dem Leben", bekräftigt Ed.

„Ich wollte nicht, dass die Spielwelt Feinde hat. Es war die Art von Projekt, bei der man am Anfang eine Idee hat und daran festhält, und dann ist es wie eine Religion, und man verteidigt sein Prinzip bis zum Schluss. Eigentlich ist es ein Fehler, wenn man so engstirning vorgeht – aber genau das habe ich getan."

Mit diesem vereinfachten Ansatz entwickelte Ed eine Reihe in sich geschlossener Levels, die auf traditionellen Kinderspielen, Rettungsmissionen und unterhaltsamen Geschicklichkeitstests basierten.

„Ihr müsst etwa durch fünf musikalische Ringe schwimmen. Das war ein cooler Mechanismus, und wenn ich mehr Zeit gehabt hätte, hätte ich zahlreiche Lieder komponiert", ▶



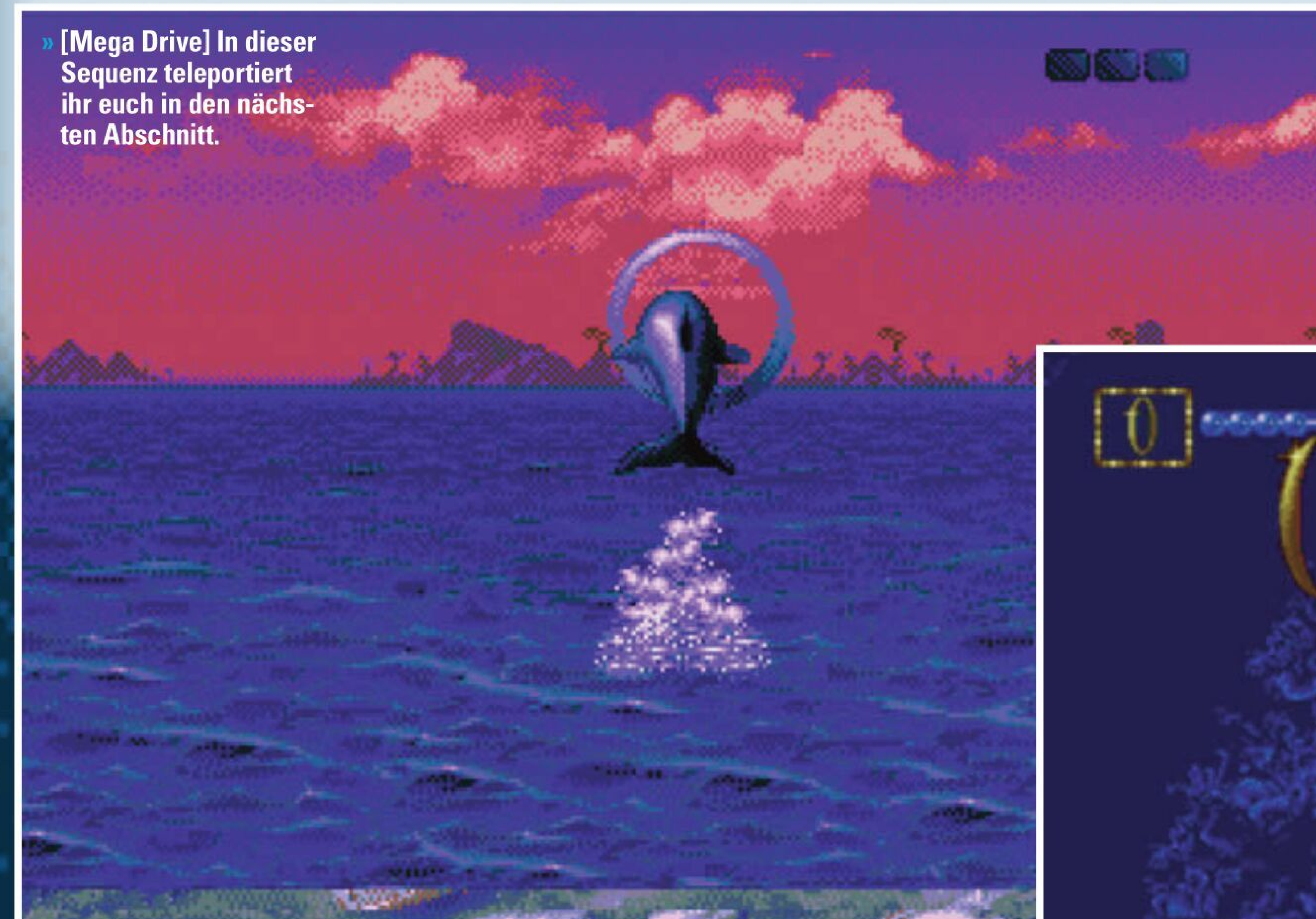
» [Mega Drive] In *Tides of Time* findet ihr logistische Rätsel, wie das Zusammenfügen von Kristallen.



» [Mega Drive] Die verbesserte Attacke mit 360-Grad-Schallwellen ist extrem stark.



» [Mega Drive] Auch in *Ecco Jr.* kommt das Echolot zur Geltung, hier beim Versteckspielen.



» [Mega Drive] In dieser Sequenz teleportiert ihr euch in den nächsten Abschnitt.



» [Mega Drive] Geschickt manövriert ihr euch durch verschiedene Ringe.



» [Mega Drive] *Ecco Jr.* ist zwar kindergerecht, aber auch für Erwachsene unterhaltsam.



» [Pico] *The Great Ocean Treasure Hunt!* ist ein digitales Lernspiel für den Sega Pico.



» [Pico] Hier lernen die kleinen Unterwasserabenteurer das Prinzip einer Waage.



» [Dreamcast] In *Defender of the Future* rettet ihr wie gewohnt kleine Tierkinder.

▶ erzählt Ed. „Mit dem Versteckspiel und dem Fangen wollte ich sagen: ‚Hey Kinder! Seht ihr diese kleinen Delfine? Das sind auch Kinder. Sie sind Kinder, mit denen ihr spielt, und sie lieben Spiele. Welche Spiele? Die Art von Spielen, die ihr auch gern spielt!'"

Während Ed sein Mega Drive *Ecco Jr.* fertigstellte, wurde ein zweites Spiel für Segas Lernkonsole Pico entwickelt. „Die Pico hatte einen Stylus, mit dem man Dinge auf dem Bildschirm bewegen konnte", erläutert Ed. „Es gab ein kleines Buch mit etwa zehn Seiten, und das Spiel erkannte, welche Seite man gerade ansah. Man musste entscheiden, welches Bild Ecco verwenden sollte, indem man es auf der Seite berührte, und dann erschien es im Spiel. Es war also eine völlig andere Benutzeroberfläche. Ich gebe zu, dass ich total voreingenommen bin, aber meiner Meinung nach war es bei Weitem das beste Pico-Spiel. Da steckte eine Menge Liebe drin."

Es wäre nicht verwunderlich, wenn der Designer des Pico-Spiels angesichts des Erfolgs der Serie Druck verspürte, aber da es sich um ein Lernspiel handelte, sah Shannon Donnelly nur positive Aspekte. „Ecco war einfach eine lustige Figur; es gab keine wirklichen Vor- oder Nachteile. Ein Videospiel war ein anderes Format, und so wurde *The Great Ocean Treasure Hunt!* anders gesehen", erläutert Shannon. „Es war tatsächlich einfacher, das Spiel mit einer bekannten Figur zu vermarkten."

Natürlich musste *Ecco Jr. and the Great Ocean Treasure Hunt!* nicht nur lehrreich sein, sondern sich auch wie ein Videospiel spielen lassen – das war Shannons erstes und wichtigstes Ziel. „Das Gameplay stand an erster Stelle; wenn das Spiel keinen Spaß macht, wird es auch nicht zum Lernen benutzt", bemerkt Shannon. „In das Gameplay-Gerüst haben wir dann Sachwissen gefüllt. Ein großes Problem waren die Schnittstellen. Das Schwierigste am Pico war, dass die Kinder mit dem Stift wirklich den Fernsehbild-







» [Dreamcast] Hier seht ihr ein sogenanntes Geschenk, das mit einem Kristall aktiviert wird.

schirm berühren wollten und nicht das Buch. Es waren fast zu viele Optionen für sie."

Fünf Jahre später arbeitete Appaloosa Interactive an Spielzügen für einen Dreamcast-*Ecco*-Titel. Designer Maurice Molyneaux schloss sich dem Projekt erst recht spät an. „Appaloosa hatte versucht, die Mechanik der 2D-Spiele nachzubilden, und das hat nicht besonders viel Spaß gemacht", seufzt Maurice.

„Es war schwer, Dinge zu treffen. Wenn man versucht hat, anzugreifen, hat man danebengeschossen, also war die 180-Grad-Drehung einfach nur eine Hilfe. Wenn man sich auf dem Genesis umdrehen wollte, musste man Ecco nur in die andere Richtung bewegen. Das funktionierte in 3D einfach nicht, also entstand eine Art Korkenzieherbewegung."

In *Ecco: Defender of the Future* findet ihr neue Power-ups, die in Geschenke, Lieder und nützliche Gegenstände unterteilt waren, wie zum Beispiel einen Gurt, mit dem der flinke Delfin Maschinen benutzen konnte. Altbekannt dagegen sind die Kristalle, die ihr in den Levels entdecken könnt. „Das Spielelement mit den Kristallen war bereits bekannt und schon vorhanden. Mit Hilfe der Kristalle könnt ihr Fähigkeiten aktivieren, die ihr zuvor erst suchen müsst."

Da Maurice erst so spät in das Team kam, war es seine Aufgabe, sich um Missionsziele und Interaktivität zu kümmern. „Appaloosa brauchte mich, um die Geschichte des Spiels in Bezug auf das Gameplay zu aktualisieren. Ich hatte also einen kleinen Einfluss auf die Levels, aber ich konnte einige Herausforderungen entwerfen. Außerdem habe ich den Großteil der Dialoge im Spiel geschrieben. Ich wollte, dass man mit den Delfinen interagiert, dass sie einem Dinge erzählen und Hinweise geben."

Nicht zuletzt aufgrund von Maurices Kurskorrekturen wurde *Defender of the Future* von den Kritikern gelobt, sodass eine Fortsetzung in Auftrag gegeben wurde, wie sich Designer Mihály Sáránszki erinnert.

„Im Grunde wäre es eine Fortsetzung von *Defender of the Future* gewesen", sagt Mihály, „aber mit einer einfacheren Story, denn die Geschichte von *Defender of the Future* war ziemlich kompliziert und schwer zu verfolgen. *Ecco: Sentinels of the Universe* wäre also leichter zu verstehen gewesen, anstelle des ganzen Durcheinanders mit den Zeitreisen."

Gerne hätten wir von Mihály mehr über die geplanten neuen Fähigkeiten von Ecco gewusst, aber dazu konnte er uns leider keine Auskunft geben. „Ich habe die Levels gebaut und verwaltet: die 3D-Objekte, Lichter, Felsen, Pflanzen, Tiere, Cutscene-Animationen, Spezialeffekte und Interaktionen", erklärt Mihály. „Von der geplanten Story oder Eccos Power-ups kann ich euch leider nichts erzählen. Es hätte einen Vulkan-Level geben sollen, aber keiner der Levels wurde fertiggestellt."

Interessanter ist natürlich, warum *Eccos* Dreamcast-Nachfolger gecancelt wurde, ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

VERWIRRENDE RÄTSEL

Von Labyrinthen und Meeresquests.

ECCO THE DOLPHIN



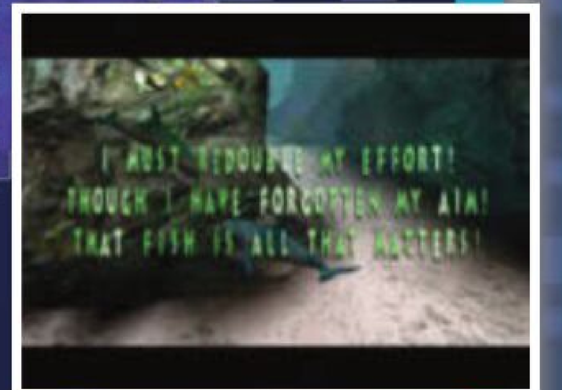
Bei den Rätseln im ersten Teil geht es meist darum, Unterwasserhindernisse zu überwinden. Es gibt „Schlüssel"-Glyphen, die „Schloss"-Gegenstücke öffnen. Ihr findet einen Riesenkraken und Sterne und Muscheln, mit denen ihr hinderliche Felsen entfernen könnt.

ECCO JR.



Im zweiten Teil liegt der Fokus eher auf der Logistik. Ihr sucht nach Objekten oder Kreaturen und bringt diese an einen bestimmten Ort. Manchmal müsst ihr etwas neu ordnen, wie die musikalischen Reifen, oder ihr werdet auf Rettungsmissionen geschickt.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



In *Defender of the Future* sind eure kreativen Problemlösungen gefragt. Ihr befreit ein Walbaby nach einem Felssturz, müsst an einem riesigen Aal vorbeikommen oder nutzt Schildkröten, um einen Mantarochen zu verscheuchen.

» APPALOOSA BRAUCHTE MICH, UM DIE GESCHICHTE DES SPIELS IN BEZUG AUF DAS GAMEPLAY ZU AKTUALISIEREN. «

MAURICE MOLYNEAUX



EVOLUTIONSSTUFEN

DELFIN-MINISPIELE

Die spielerische Art des Lernens.

ECCO JR.



Die Levels in *Ecco Jr.* kombinieren Kinderspiele mit bereits bekannten Aspekten aus früheren *Ecco*-Spielen. Beim Versteckspiel findet ihr Eccos Freunde mit Hilfe des Echolots, beim Fangenspielen klebt ihr Muscheln an eure Mitspieler.

ECCO JR. AND THE GREAT OCEAN TREASURE HUNT!



In manchen Levels lernt ihr Zahlen, Farben oder Musiknoten, der Pico-Titel hat aber auch einige Levels, die einfach nur Spaß machen sollen. Bemerkenswert ist der Kugelfisch, der aufgeblasen in Sicherheit gebracht werden muss.

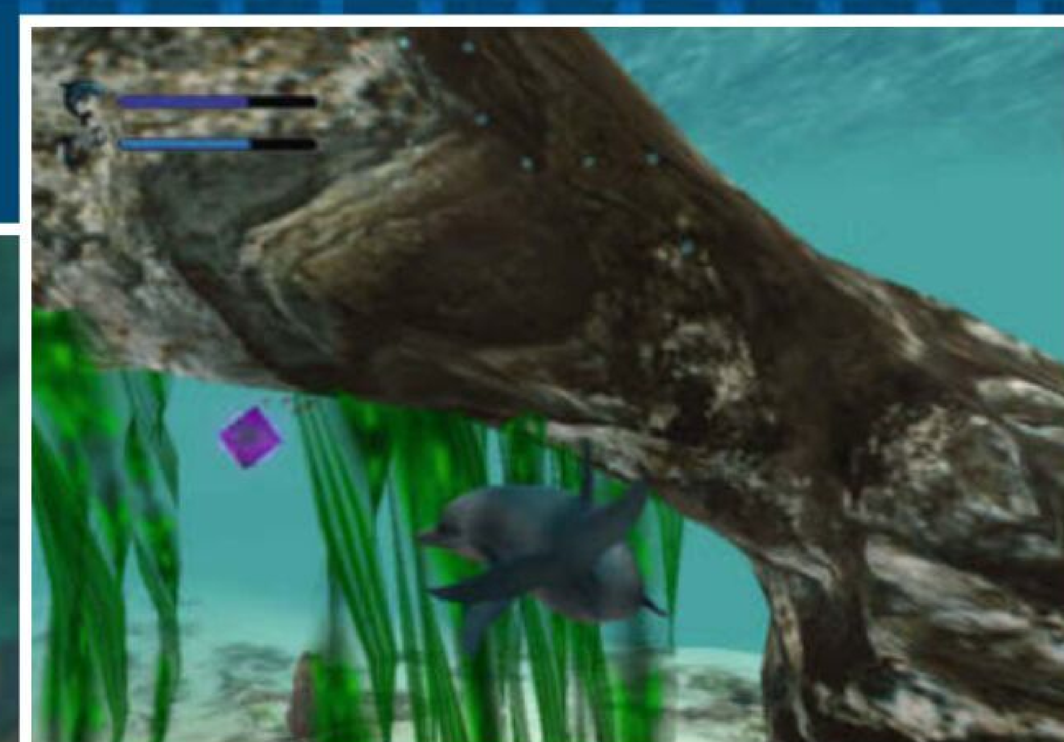
ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE

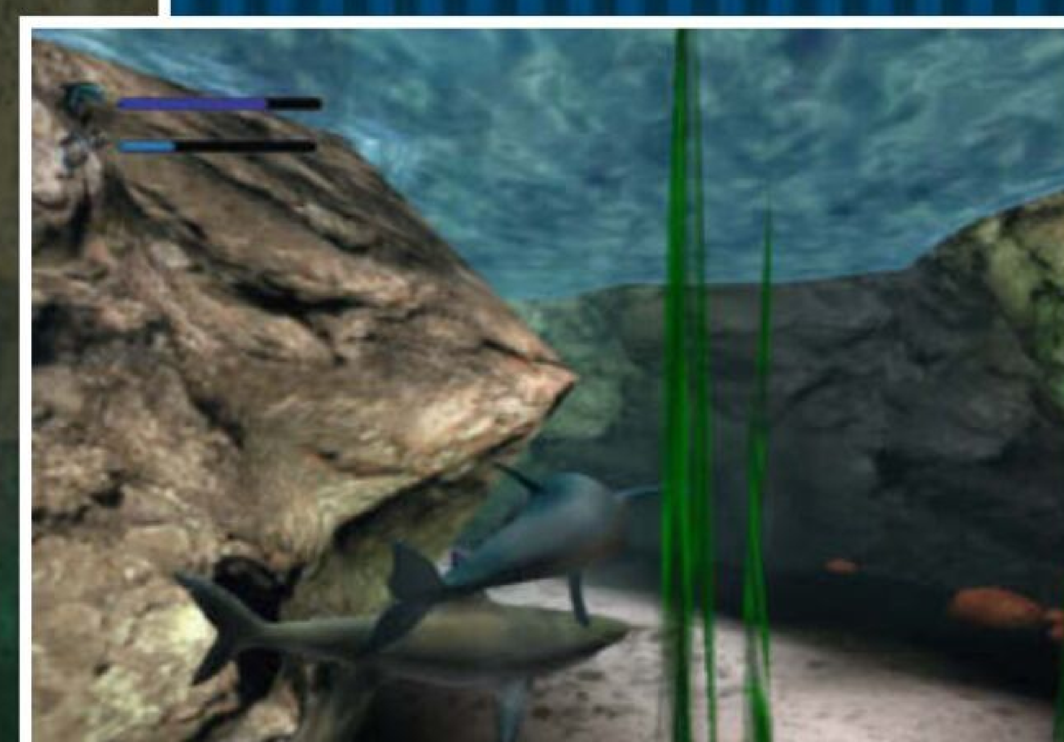


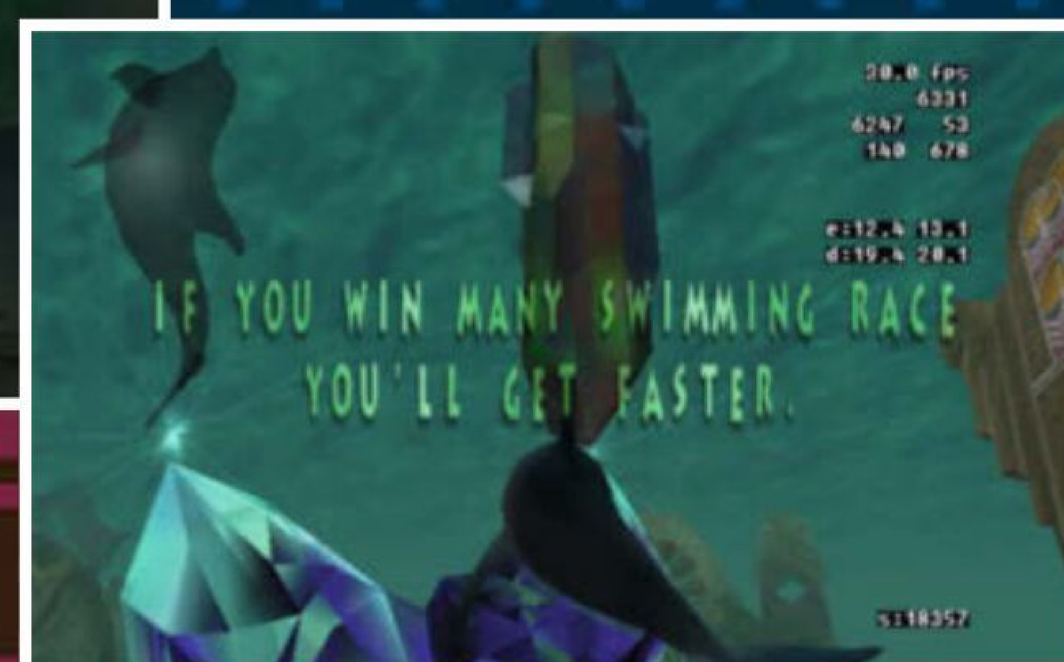
Die Minispiele testen eure Navigation, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit. Dazu gehören Wettrennen gegen zwei Delfine auf dem Meeresgrund und eine Reihe von Reifen, durch die ihr in der richtigen Reihenfolge springen müsst.



» [Dreamcast] Mit einem Lied betäubt ihr Haie im Vorbeischwimmen.

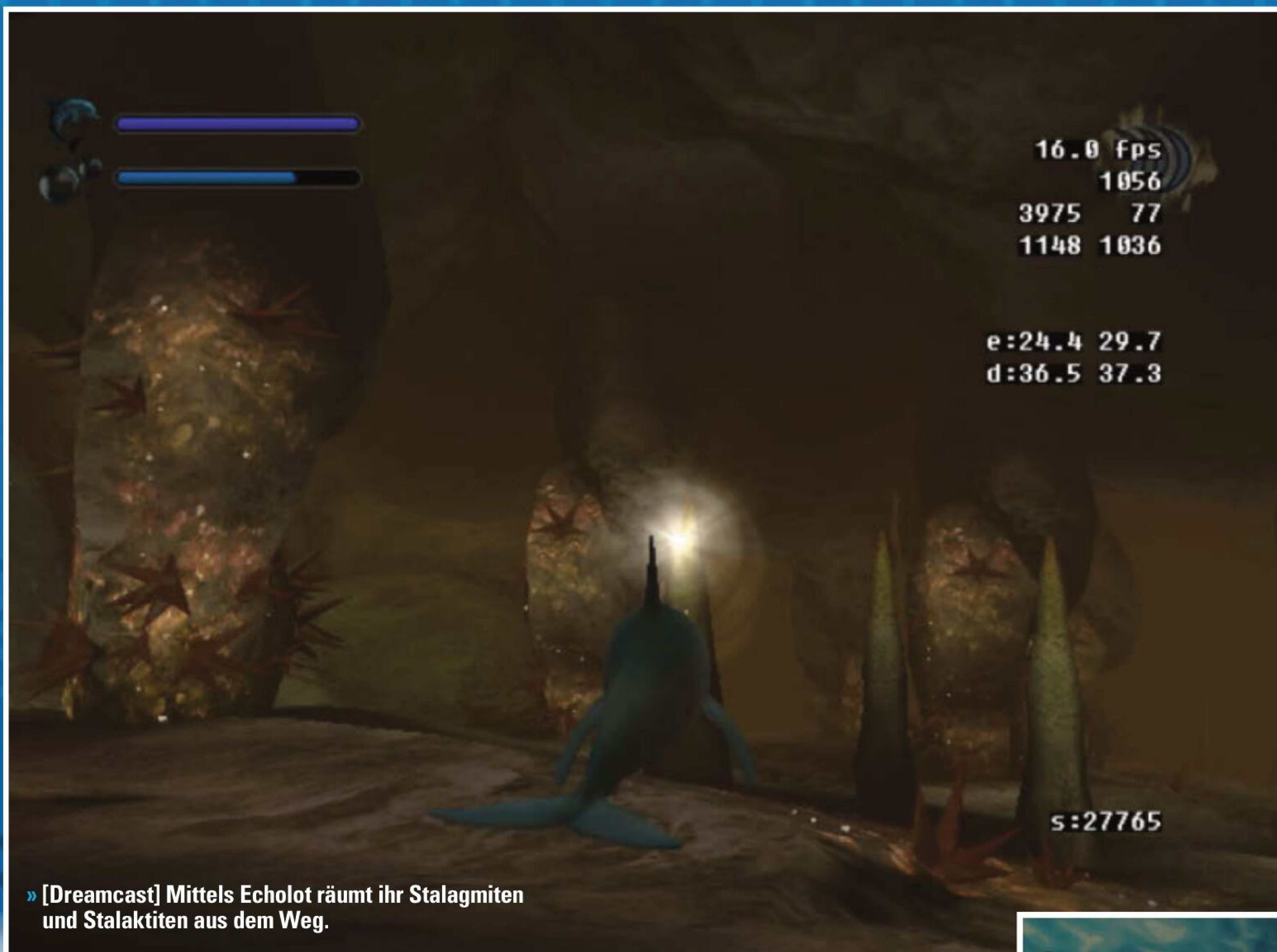








» [Dreamcast] *Sentinels of the Universe* hätte in Atlantis beginnen sollen.



» **[Dreamcast] Mittels Echolot räumt ihr Stalagmiten und Stalaktiten aus dem Weg.**



» **[Dreamcast] Die Horrorvorstellung eines jeden Hobbytauchers.**

▶ aber in diesem Punkt zieht es Mihály vor, statt der Gründe über die Folgen zu sprechen. „Es gab unternehmerische Gründe dafür. Es gab andere Projekte, die Priorität hatten“, antwortet Mihály. „Aber es war schlecht für alle, denn wir haben die Arbeit an *Sentinels of the Universe* geliebt. Und den Spielern hätte es besser gefallen, weil die Levels abwechslungsreicher und natürlicherer waren, und ihr hättet mehr Außerirdische getroffen.“

Während die *Ecco*-Serie mit *Sentinels of the Universe* ins Stocken geriet, arbeitet Ed Annunziata mit seinem ursprünglichen Team aktuell an einem geistigen Nachfolger. „Die Technik, die wir jetzt haben, ist wunderbar“, schwärmt Ed. „Ich kann endlich das spielen, was ich schon vor 30 Jahren im Kopf hatte. Vermutlich wird das Spiel *Dolphin Quest* heißen. Es gibt eine Hintergrundgeschichte über das Leben auf der Erde und das Leben im Universum, und wir werden uns mit dem vielen Plastik im Ozean beschäftigen.“

Nach Eds Plan soll *Dolphin Quest* die Grundlage für ein zukünftiges, größeres Projekt sein. 2013 startete er ein einen Sammelaufruf auf Kickstarter, musste aber bald den Umfang etwas reduzieren.

„Ich begann mit *The Big Blue*, und das Spiel wurde von der Größe her seinem Namen gerecht. Die kalkulierten Kosten waren enorm, das Geld über Kickstarter hat nicht annähernd gereicht“, erklärt er uns. „Aus *The Big Blue* wurde also recht schnell *The Little Blue*. Zum Launch wird es vermutlich *Dolphin Quest* heißen. Ich hoffe, dass das fertige Spiel viel Unterstützung erhält, damit wir das große Projekt angehen können.“

Laut Ed gab es für die früheren Titel einige Anfragen, ob es denn nicht auch möglich wäre, in die Rolle eines anderen Tieres zu schlüpfen. „In *Dolphin Quest* könnt ihr euch voll austoben“, verrät er uns.

„Alle Meeressäuger stehen zur Auswahl. Ein Orca ist schwerfälliger als ein Delfin, kann also nicht so hoch springen, dafür kann er seine gewaltige Masse gut einsetzen. Es wird einen Mehrspielermodus geben, gemeinsam mit drei Freunden könnt ihr auf dem Sofa sitzen und den Ozean erkunden. Wir teilen den Bildschirm nicht, sondern arbeiten mit einem Zoom, damit alle genug Platz haben.“

» DIE TECHNIK, DIE WIR JETZT HABEN, IST WUNDERBAR. ICH KANN ENDLICH DAS SPIELEN, WAS ICH SCHON VOR 30 JAHREN IM KOPF HATTE. «
ED ANNUNZIATA

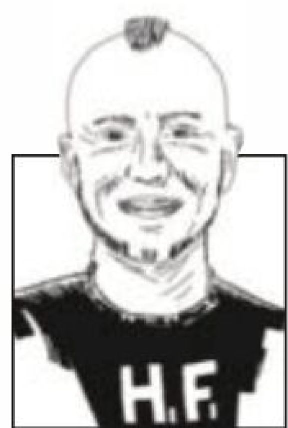
Rückblickend ist er mit dem bisherigen Verlauf der Serie zufrieden. „*Ecco* hat mir mein Haus finanziert, wie kann ich also nicht zufrieden sein?“, sinniert Ed. „Manche Leute sind der Meinung, dass die Spiele zu schwer seien. Was mich stört, ist die Tatsache, dass die Lizenzrechte nicht mir gehören. Ich kann also nicht einfach ein *Ecco III* machen. Aber es gibt immer noch ein paar Leute da draußen, die die Serie gerne spielen, und das hilft mir dabei, neue Spiele zu entwickeln.“ *





King Kong

LAIENSCHAU-SPIEL IM AFFENTHEATER



» PUBLISHER: TIGERVISION
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ATARI 2600, TANDY

Von Harald Fränkel

Was ich als Kind auf dem Bildschirm sah: Ein cooler Held in badewannebehandelter Levi's 501 rettet eine unsagbar attraktive Blondine vor dem gewaltigen King Kong. Es ist nur der übermenschlichen Flinkheit des Supermanns zu verdanken, dass er auf dem Weg zum Dach des Empire State Buildings unendlich vielen tödlichen Bomben ausweichen kann. Was ich heute sehe: eine Pixelversion von Nik Kershaw (dem personifizierten Fönunfall der 80er), die ein Kinderspielplatzgerüst hochschleicht und über Sankt-Martin-Laternen und Curlingsteine hüpft – weil der Sohn eines Monchhichis eine alte Schachtel mit Frau-Holle-Frisur entführt hat.

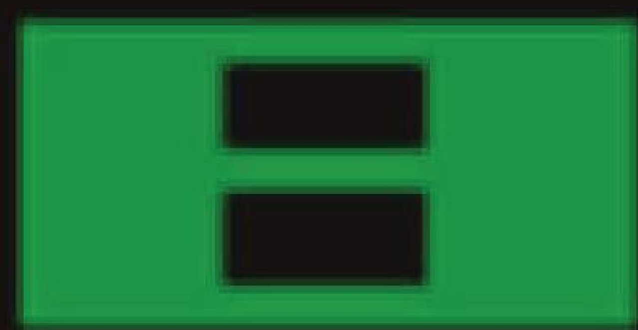
Puh, ich frage mich gerade, ob ich als halbstarker Modellbaufan zu viel Revell-Kleber geatmet habe. *King Kong* auf dem Atari 2600 war definitiv eines meiner Lieblingsspiele. Aber fand ich es auch schön anzuschauen? Es ist 40 Jahre her, dass ich das in einem himmlischen Blauton gefertigte Modul letztmalig in den Konsolenschacht geklackt habe. Nun wühle ich, kurz vorm Augeninfarkt, im hintersten Hirnwinkel nach einer Erklärung für meine damalige Begeisterung.

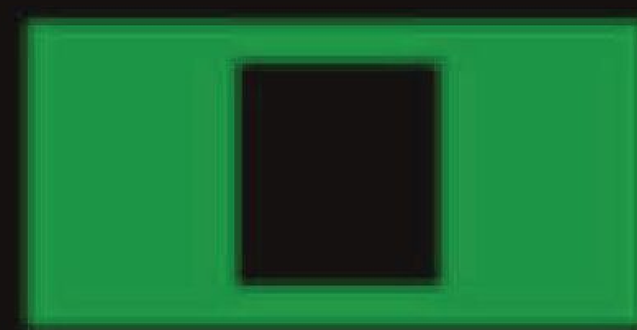
Nein, bo-derek-esk fanden meine vorpubertären Augen das Spiel nicht. Die Grafik war höchstens nett. Wie meine kleine Schwester. Der Hersteller hat mich zunächst etwas geblendet. Mit einer fantastisch gestalteten Packung: Sie präsentierte das erste für die Filmindustrie erfundene und nicht aus der Literatur entliehene Ungeheuer auf dem Empire State Building. Umgeben von ballernden Flugzeugen und Explosionen. Das Cover zeigt die berühmte Szene von vorn. Die andere Seite stellt das breite Kreuz des tragischen Helden zur Schau.

Dieses dramatische Affentheater-Bühnenbild führte dazu, dass beim Zocken stets meine Fantasie mitspielte. Der pelzige Gigant gehörte ferner zu meinen Lieblingen in einem Monster-Quartettkartenspiel. Und dann habe ich in den 80ern auch noch den Klassiker *King Kong und die weiße Frau* gesehen. Mit zarten zwölf Jahren. Zur Geisterstunde im Bayerischen Fernsehen. Was hab ich mich herrlich gegruselt, weil meine eigentlich als Beistand vorgesehene Mama kläglich versagte und noch vor Mitternacht auf dem Sofa einpennte!

Mein kindliches Gemüt hatte also keine Chance, es musste *King Kong* lieben. War es eine Billigkopie des legendären *Donkey Kong*? Die Antwort ist ein klares Jein. Tigervision bot noch einen Level weniger, als es Nintendo bei seiner Arcade-Umsetzung fürs Atari 2600 geschafft hat. Also ziemlich genau … ich rechne kurz nach … einen. Den spielt man immer wieder. Natürlich werden die Bomben schneller. Für Abwechslung sorgt, dass das animationslose Affentier, mutmaßlich designt von der Firma Dauersteiff, mit mehr IQ-Punkten als Bildpunkten glänzt: Erreicht meine Spielfigur die Mitte des Klettergerüsts, hüpft Onkel Kong einige Stockwerke tiefer, um seinen lästigen kleinen Konkurrenten von unten zu attackieren. Die Bomben pfeifen auf Isaac Newton und streben nun in Richtung Dach, um der Spielfigur in den Rücken zu fallen. Liebevolles akustisches Detail: Klettert meine Figur an Leitern rauf und runter, dudelt das Atari 2600 entsprechende Tonleitern, also nach oben beziehungsweise unten.

Nach dem Kniff mit dem Richtungswechsel der Bomben fühlt sich *King Kong* anders an als *Donkey Kong*. Eine Rolle spielt auch, dass der Recke mit der Waver-Haartolle auf der vorletzten Plattform nicht springen kann. Wer dort nicht ständig in den CX-Joystick beißen möchte, muss taktisch agieren. Ich mache mir zunutze, dass die Lampion-Bomben mich einen Stock nach oben schleudern, wenn ich drüberhopse. Time ich es so, dass mein Schützling pixelgenau vor der letzten Leiter landet, erreiche ich mein Endziel quasi gefahrlos. Hey, und wenn die Augenlinsen sich etwas eingetrübt haben, dann macht die Highscore-Jagd tatsächlich wieder für einige Zeit Spaß! *






» Die an den Film angelehnte Packung von King Kong punktete mit ihrer coolen Vorder- und Rückansicht.



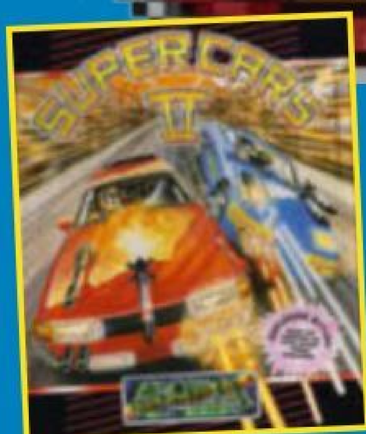


» Im Jahr 1984 erschien *King Kong* außerdem als Tandy-Handheld.



MAKING OF

Super Cars II





ALS DIE *SUPER CARS*-FORTSETZUNG AUF DEM AMIGA ERSCHIEN, EROBERTE SIE MIT VOLLGAS DIE HERZEN DER SPIELER. RETRO GAMER WOLLTE VON SHAUN SOUTHERN UND ANDREW MORRIS WISSEN, WIE SIE DAS SPIEL AUF DIE POLEPOSITION FUHREN.

FAKTEN

» **PUBLISHER:** GREMLIN GRAPHICS
» **ENTWICKLER:** MAGNETIC FIELDS
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **PLATTFORM:** AMIGA, ATARI ST, DOS
» **GENRE:** RENNSPIEL



» Shaun Southern ist heute bei Playdemic für Entwicklungs-Tools zuständig.



» Andrew Morris arbeitet mittlerweile im Immobiliensektor.

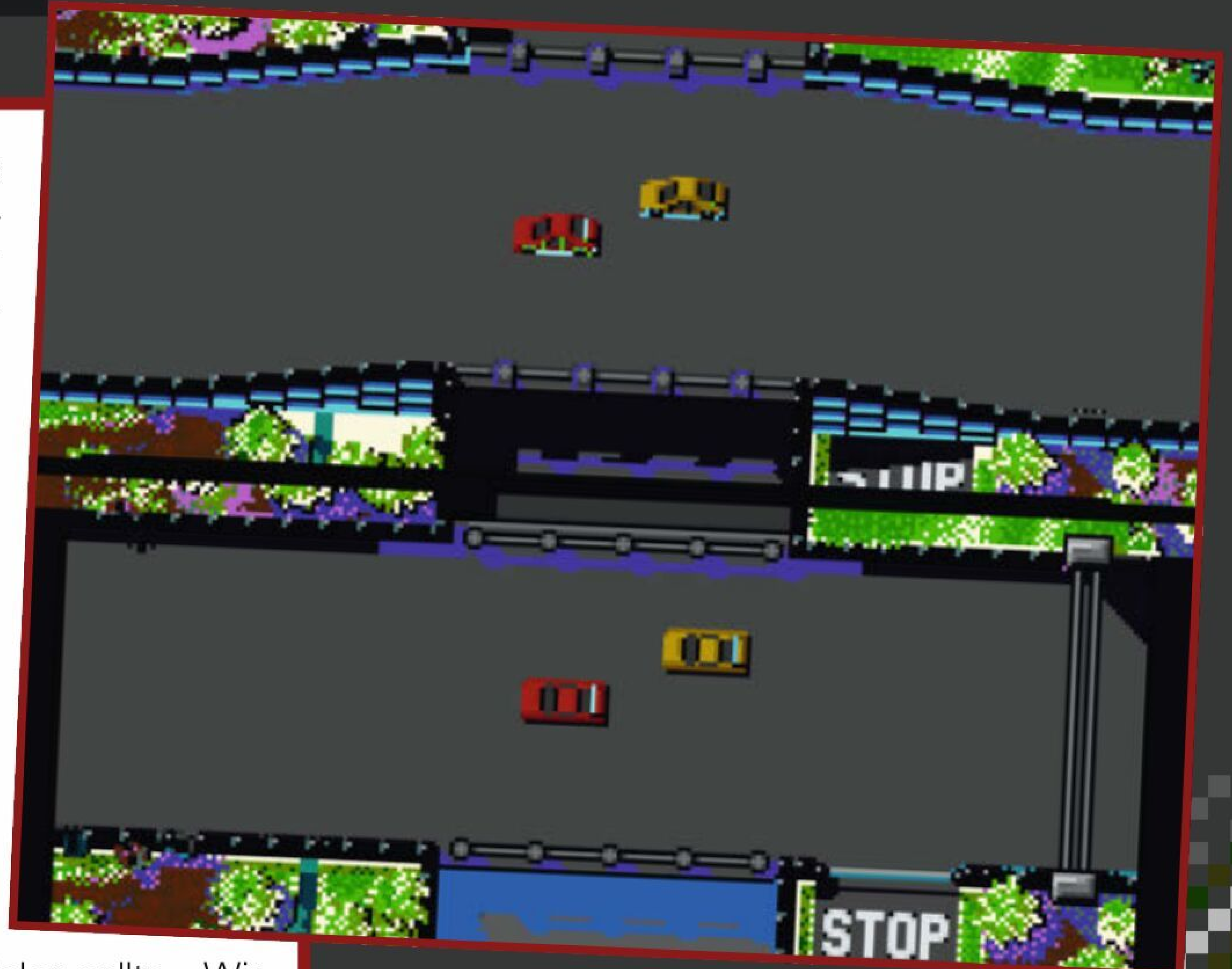
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KIKSTART: OFF-ROAD SIMULATOR
SYSTEM: ATARI 8-BIT, DIVERSE
JAHR: 1985

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1990

NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP
SYSTEM: DOS
JAHR: 1996

» [Amiga] Eine horizontale Aufteilung für den Zweispielermodus wurde verworfen.



Für Fans von Draufsicht-Rennspielen waren die Endachtziger und Anfangsneunziger eine goldene Ära. Damals erschienen Hits wie *Badlands, Super Off Road, Hot Rod, Nitro* und *Micro Machines*. Und nicht zuletzt, 1990, *Super Cars* von Gremlin Graphics.

Schon damals ließen sich Entwickler sehr gerne von anderen erfolgreichen Genre-Vertretern inspirieren. Ataris *Super Sprint* war ein solcher. „*Super Sprint* war definitiv das Vorbild von *Super Cars*", gibt Shaun Southern offen zu. Der damalige leitende Programmierer von Magnetic Fields fährt fort: „Ich erinnere mich an den imposanten Spiele-Automaten mit vielen Lenkrädern."

Super Cars war allerdings ein *Super Sprint* mit Waffen – davon abgesehen aber weder komplex noch realistisch. Doch die Autos ließen sich gut steuern, konnten einfach modifiziert, repariert und verkauft werden. Die Strecken waren kurz und ansprechend designt, sodass es ständig Abwechslung gab. Es war die pure Freude, in einer 90-Grad-Kurve die Handbremse zu ziehen und so in die nächste Gerade hineinzusliden. „Wir waren sehr zufrieden mit *Super Cars*", sagt Southern. Handling und Spielbarkeit hatten oberste Priorität. Wirkliche Tiefe erhielt das Spiel durch seinen Grafikstil und die Inhalte zwischen den Rennen.

Jubelnde Menschenmassen waren zu sehen, zusätzlich erfuhr man Platzierungen, Höchstgeschwindigkeit, Preisgeld und weitere Statistiken. Außerdem quatschte einen in den Zwischenbildschirmen so mancher schmierige Autoverkäufer an. „Die Nebenbildschirme boten ein cineastisches Element", freut sich Andrew Morris, der Grafiker und Designer von *Super Cars II war*. Neben dem Vorgänger hatten ihn auch Genre-fremde Titel inspiriert. Er nennt beispielsweise *Ghostbusters* für den C64, in dem man Gegenstände kaufen konnte. „Ich liebte die Mischung aus Kampf und Wagen-Modifizierungen. Das hatte ich bei Top-Down-Racern noch nicht gesehen."

Nach *Super Cars* entwickelte Magnetic Field zunächst einen weiteren Klassiker: *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Aber der Erfolg von *Super Cars* machte eine Fortsetzung extrem verlockend. Die Entwickler hatten eine klare Vorstellung davon, wie sie aussehen und sich spielen sollte. „Wir wollten den zweiten Teil viel offener gestalten und mit den Übergangsbildschirmen den Eindruck einer großen Welt erwecken", blickt Morris zurück. „Ich wollte, dass er viel größer wird. Wir hatten dermaßen viele Ideen, dass wir gar nicht alle umsetzen konnten."

Super Cars II erschien nur als 16-Bit-Version. Für Fans des Schneider CPC, des Commodore 64 und des ZX Spectrum kam das einem kapitalen Motorschaden gleich. Gleichzeitig bedeutete das für das Entwicklerduo, dass es seine Ideen mit deutlich weniger Kompromissen verwirklichen konnte. Dazu gehörte die Anzahl der Strecken und deren Gestaltung. 21 Kurse mit drei Schwierigkeitsgraden sollten es sein. Gleichzeitig sollten die Kurven eng und damit nicht einfach sein. „Angesichts der Zeit, die man uns für die Entwicklung des Spiels gewährte, war das eine große Herausforderung", erinnert sich Southern. ▶

»ICH LIEBTE DIE MISCHUNG AUS KAMPF UND WAGEN-MODIFIZIERUNGEN.«

ANDREW MORRIS



» [Amiga] Andrew Morris erstellte das Artwork in *Deluxe Paint* auf dem Amiga.

» [Amiga] Das Panel zeigt Position, Tempo, Schaden und die verbleibenden Runden.

SEITENSPRÜNGE

DIE DREI VERSIONEN IM VERGLEICH.

AMIGA

■ *Super Cars II* wurde auf dem Amiga entwickelt. Die Entwickler verwirklichten darin Ideen, die es nicht in den Vorgänger geschafft hatten. Dazu gehörten ein Zweispielermodus, mehr und komplexere Strecken, zusätzliche Waffen und eine verbesserte Fahrer-KI.

ATARI ST

■ Der ST war laut Andrew Morris für das Team irrelevant. „Wir haben die Amiga-Version nachträglich für den ST downgegradet." Der Sound war schlechter, die Grafik weniger detailliert und deutlich farbärmer. Das eigentliche Spiel blieb dasselbe.

DOS

■ *Super Cars International* war mehr ein „Super Cars 2.5" – und laut Morris die beste Version. Es bot VGA-Grafik mit 256 Farben, Straßentexturen, einen neuen Soundtrack, ein schnelleres Auto und eine einstellbare Rundenanzahl.

VOR-FAHRT

WAS WURDE AUS *SUPER CARS III*?

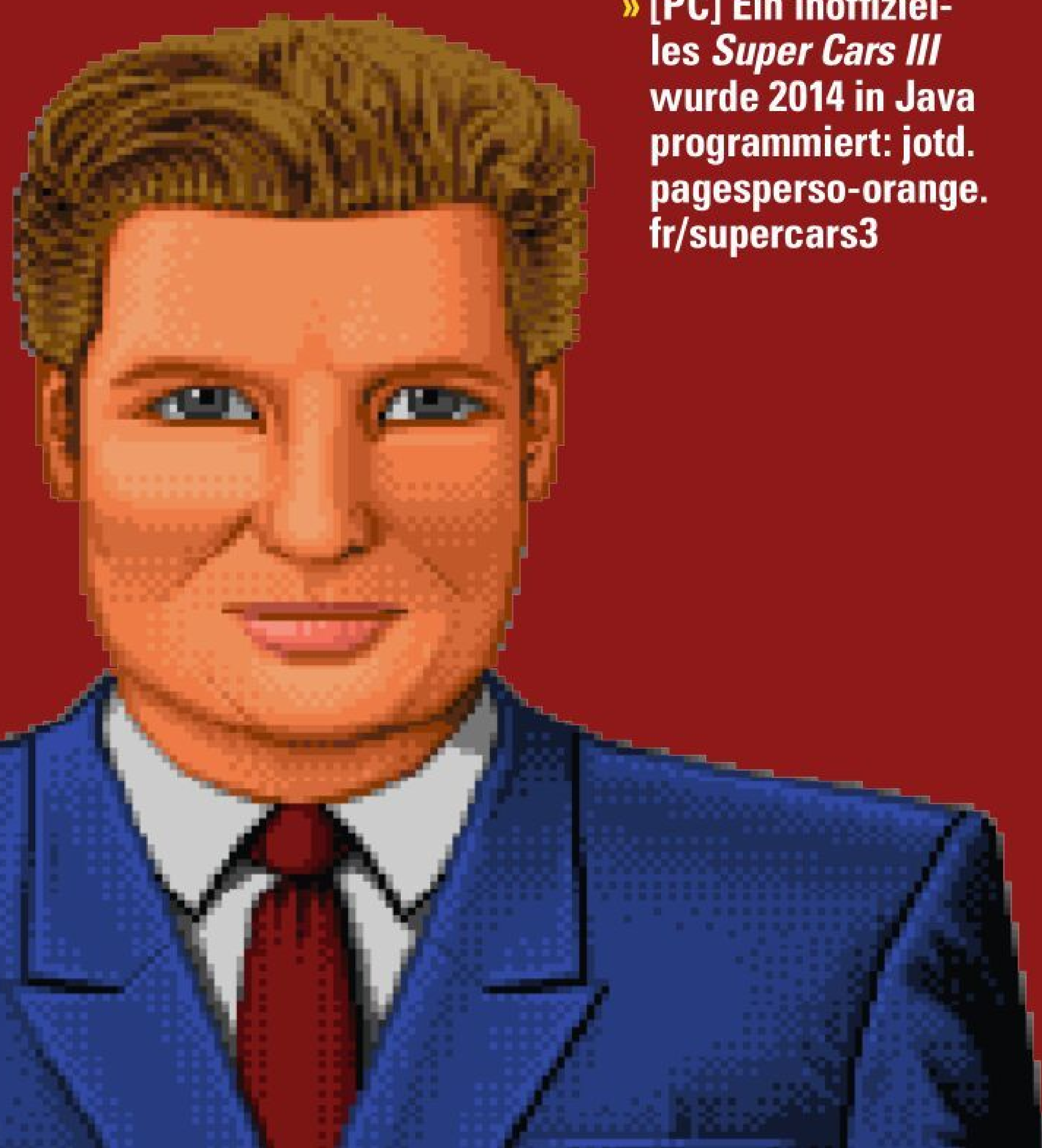
Ein dritter *Super Cars*-Teil ist nie entwickelt worden. Die PC-Version des zweiten Teils, *Super Cars International*, kam ihm aber am nächsten, weil sie etliche Verbesserungen einführte. „Das Fahrverhalten war so flüssig und realistisch, wie ich mir das ursprünglich vorgestellt hatte", sagt Andrew Morris. Auch der Multiplayer-Modus wurde für MS-DOS ausgebaut. „Internet gab es noch nicht, also habe ich virtuelle Fahrer mit Persönlichkeiten eingeführt."

Morris bedauert: „Wir hätten noch so viel mehr machen können und haben im Lauf der Jahre mehrfach über *Super Cars III* gesprochen – auch weil wir immer noch von den Spielen begeistert sind, gerade jetzt, wo sie Teil des THEA500 Mini sind." Ideen hat er immer noch eine Menge: „Selbst mit der heutigen Technologie würden wir ein Top-Down-Rennspiel erstellen, aber in 3D, und den Mehrspielermodus um eine Online-Komponente ergänzen."

Und sonst? „Ich würde gerne die Figuren im Spiel erweitern, aber auch einige der alten Charaktere zurückbringen. Es gäbe so viele spaßige Sachen!", sagt Morris. Das Geschehen drumherum würde erweitert werden, die Rennen aber nach wie vor im Mittelpunkt stehen: „Mit den richtigen Leuten würde die Entwicklung bestimmt Spaß machen. Man bräuchte aber ein motiviertes Team und natürlich eine Finanzierung, um es auf die Beine zu stellen."



» **[PC] Ein inoffizielles *Super Cars III* wurde 2014 in Java programmiert: jotd.pagesperso-orange.fr/supercars3**



»DAS ÜBERHOLEN WAR SCHWIERIG – VOR ALLEM, WENN DER VORDERMANN MINEN IN DEN WEG GELEGT HATTE.« SHAUN SOUTHERN

▶ Er fährt fort: „Die Strecken hatten weniger Geraden, boten dafür aber Überraschungen hinter jeder Kurve." Da die Rennkurse stetig scrollten, mussten sich die Spieler mit jeder Strecke vertraut machen, wenn sie nicht irgendwo kleben bleiben wollten. „Auch das Überholen war schwierig – vor allem, wenn einem der Vordermann Minen in den Weg gelegt hatte", grinst Southern.

Die Strecken fühlten sich teilweise fast sadistisch an. So enthielten einige große Kluften, über die man springen musste, ansonsten stürzte man hinab und verlor wertvolle Zeit. „Wir haben ziemlich komplizierte Karten mit zwei Ebenen entworfen", sagt Southern. Das habe ziemlich gut funktioniert, sei aber sehr mühsam und zeitaufwendig gewesen. „Die Schatten waren auch schön. Nicht nur, wenn man hineinfuhr, sondern auch, wenn man über die Kluften sprang. Das zog einen richtig in die Welt hinein."

Die Spieler mussten wahre Joystickkünstler sein, wenn sie dem Gegner die Rücklichter zeigen wollten. Die Servolenkung sowie weitere Komfortfunktionen des Vorgängers wurden entfernt. Es galt nicht zuletzt, die Waffen gut einzusetzen. Und davon gab es ein paar mehr als beim ersten Teil, und sie zielten stärker auf die Zerstörung der anderen Fahrzeuge ab. Man konnte Raketen nach vorne und hinten abfeuern sowie Minen, einen Rammbock und Waffen aufnehmen, mit denen man die Gegner traktierte – oder die ums eigene Fahrzeug rotierten und alles zerstörten, was sie berührten. Der Motor ließ sich per Panzerung schützen, weitere Optionen waren ein Turbo-Boost und eine größere Maximalgeschwindigkeit. Das alles machte *Super Cars II* zu mehr als einem normalen Rennspiel.

Das i-Tüpfelchen aber war der Zweispielermodus, findet Southern: „Wenn man gegen einen Freund spielte, hat man sich ständig gegenseitig in die Luft gejagt. Das war eigentlich kontraproduktiv. Denn einer von beiden musste unter die ersten fünf kommen, damit es für beide Spieler weiterging." Spaß gemacht habe der Modus trotzdem: „Wir haben uns viele Raketentypen ausgedacht, aber man konnte immer nur zwei Power-ups gleichzeitig einsetzen. Ich habe immer die Minen benutzt und so die Autos hinter mir auf Abstand gehalten."

Die anderen Wagen waren nicht die einzigen Gegner, sondern auch diverse Hindernisse. Besonders gemein war der Zug, der einmal über die Gleise düste, für Chaos sorgte und so das Rennen auf den Kopf stellen konnte. „Ich mochte den Zug, denn man sah, was passieren würde. Meist war es schon zu spät, aber manchmal konnte man noch rechtzeitig abbremsen", freut sich Southern. Er lobt auch die Tore, die auf- und zugingen wie bei einem Jump-and-run. „Wir hatten noch viele weitere Ideen, die wir uns für ein *Super Cars III* vormerkten."

Der Bildschirm wurde im Zweispielermodus nicht, wie etwa bei *Lotus*, horizontal geteilt, sondern vertikal. Und das funktionierte so gut, wie die Entwickler sich das vorgestellt hatten. Für ein 3D-Spiel wie *Lotus* sei die horizontale Bildschirmteilung sehr natürlich, weil man in die Ferne blicken konnte, analysiert Southern. Für *Super Cars II* aber sei die vertikale Aufteilung geeigneter, weil man so besser sehen konnte, was um einen herum passierte.

Ungewöhnlich an *Super Cars II* war seine Steuerung: Man konnte wählen, ob das Drücken des Feuerknopfs den Wagen beschleunigen sollte, oder aber abbremsen – in letzterem Fall beschleunigte das Auto also fortgesetzt, solange man nicht drückte. „Ich habe immer den Feuerknopf zum Beschleunigen genutzt. Aber auch die alternative Option wurde gerne verwendet, denn dann musste man nicht die ganze Zeit den Feuerknopf drücken", erklärt Southern diese Option. Die Kollisionserkennung arbeitete auf den Pixel genau. So war es dem Spieler möglich, sich haarscharf an einem gegnerischen Auto vorbeizumogeln und sich so im Idealfall den Sieg zu sichern – es sei denn, er schaffte die nächste Kurve nicht.

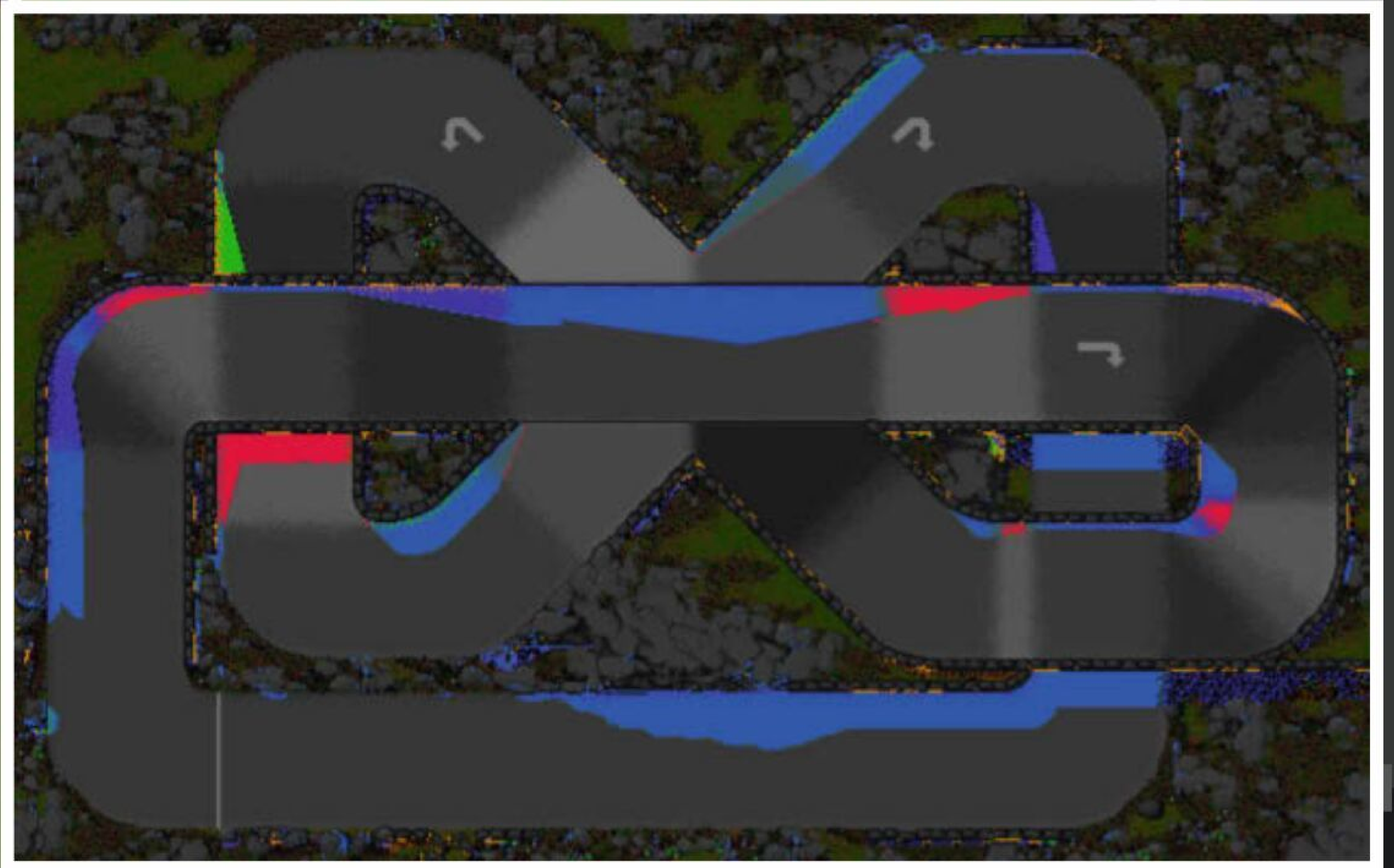
Nach den Rennen konnte man das eigene Auto verbessern. Und da entfaltete das Spiel erst seine volle Wirkung! Das Geld verdienten sich die Piloten während der Rennen, um es dann in neue Autoteile und Waffen zu stecken. Letztere konnten auch wieder verkauft werden, und die Preise schwankten. „Die Preise wirkten zunächst willkürlich, aber mit der Zeit erkannten die Spieler eine gewisse Regelmäßigkeit. Man konnte sogar spekulieren und sich viele Raketen kaufen, wenn sie gerade billig waren, und dann bei hohem Preis wieder abstoßen", erklärt Southern. ▶



» **[Amiga] Positionskämpfe werden auch mit Raketen ausgefochten.**



» [Amiga] Zwei Strecken von *Super Cars II* in ihrer ganzen Pracht. Beide sind knifflig!

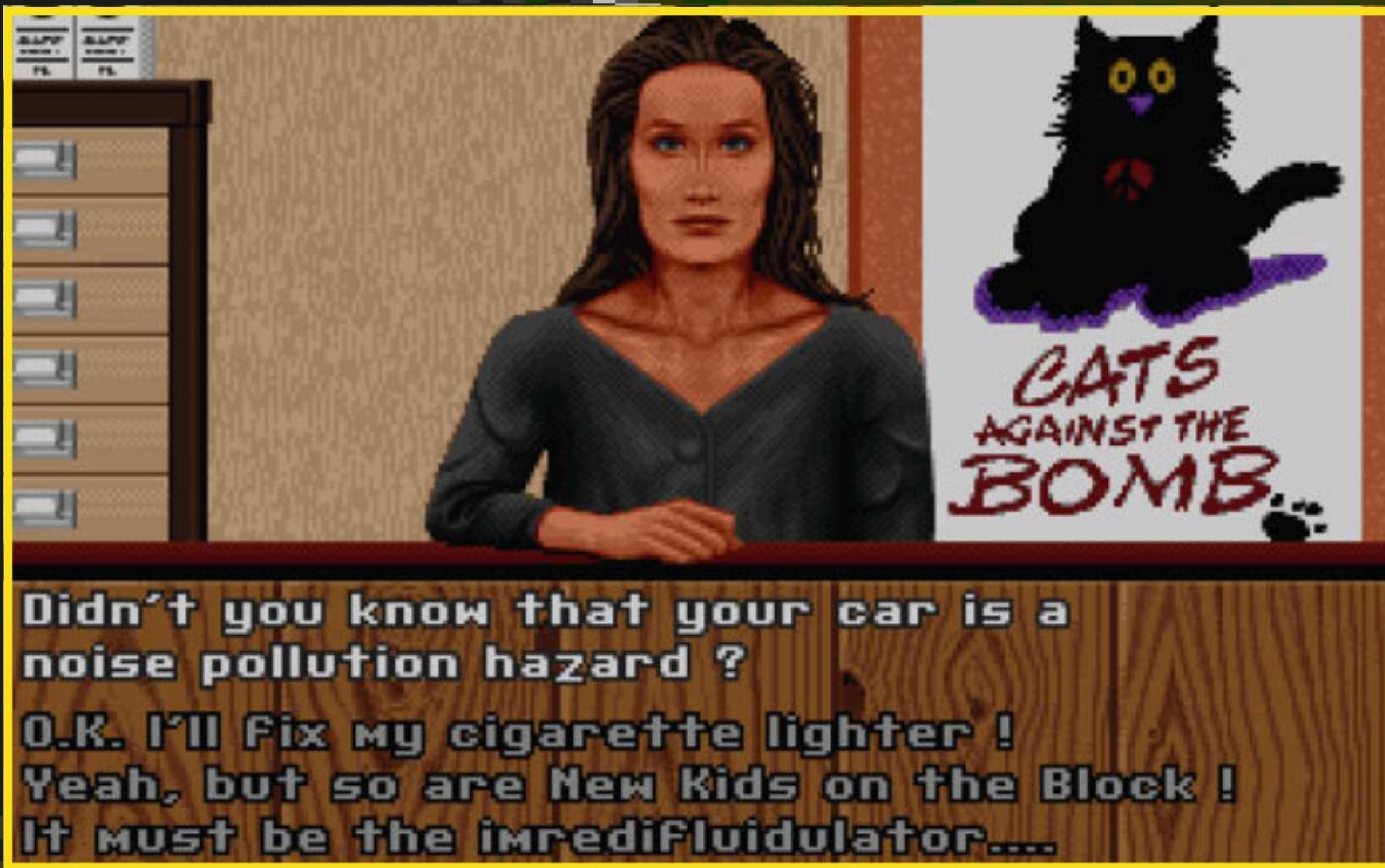




» [Amiga] Das rote Auto fährt durch einen Doppeltunnel.



» [Amiga] In hohen Kurven werden die Autos schnell.



» [Amiga] Mit Siegen und solchen Gesprächen verdient ihr Geld.



» [Amiga] Einige Waffen beschädigen das eigene Auto.



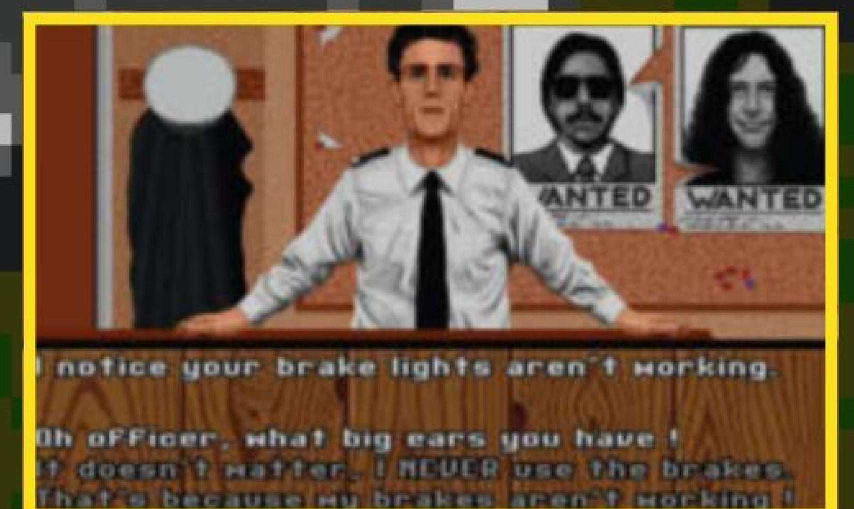
» [Amiga] Die Kurvenrichtung wird vorher angezeigt, man kann also planen.



» [Amiga] Mit Geld kauft ihr Autos und Power-ups.



» [Amiga] Gremlin durfte keine Namen von echten Rennfahrern verwenden.



» [Amiga] Die Polizei bittet zur Fahrprüfung.

HOL DIE POLEPOSITION



NUTZT WAFFEN WEISE

■ Ihr könnt aus einigen Power-ups wählen, darunter auch Waffen, die ihr an Front oder Heck eures Auto anbringen könnt (zwei pro Rennen). Minen halten die Rivalen vom Leib, Zielsuchraketen helfen, den Rückstand aufzuholen.



GENAU GUCKEN

■ Bleibt nicht im Tunnel stecken! Die Bildschirmbewegung gibt die Fahrtrichtung vor. Sollten sich andere Autos nähern, nutzt eine Super Missile, die sich um euren Wagen dreht und alles in der Nähe wegpustet.



ABKÜRZEN

■ Wenn ihr eine Kurve schneiden könnt, dann macht das! Selbst wenn sich eine Schranke schließt, solltet ihr versuchen durchzuschlüpfen. Darauf zu warten, bis sich ein Tor öffnet, bringt vor allen Dingen in späteren Levels nichts.



SPRINGEN

■ Sprünge zu überstehen ist eine Kunst. Ihr müsst nach vorne schauen und gut vorankommen. Stellt ihr rechtzeitig fest, dass ihr kollidiert, dann lenkt kurz vor dem Sprung leicht und springt nicht geradeaus.



» [Amiga] Die Charaktere bringen Abwechslung ins Spiel.

»ICH GLAUBE, DAS MÄDCHEN IN DER AUTO-WERKSTATT BASIERTE AUF DER SCHWESTER EINES GRAFIKERS.« SHAUN SOUTHERN

▶ Auch die Interviews zwischen den Rennen brachten Geld – meistens jedenfalls. Denn die Rennfahrer wurden nicht nur von Reportern und weiteren Personen befragt, sondern auch von einem Polizisten, der einem Fragen zur Straßenverkehrsordnung stellte. „Diese Texte zu schreiben hat echt Spaß gemacht", lacht Southern. Die Fragen, die an die theoretische Fahrprüfung erinnerten, waren als Scherz gedacht. „Auch in der echten Prüfung gibt es blöde Antworten", weiß Southern. Grundsätzlich musste man sich immer nur für die sicherste Option entscheiden, um die Prüfung zu bestehen. „Bei den anderen Szenarien galt das Versuch- und Irrtum-Prinzip: Je länger man spielte, desto besser kannte man die Auswirkungen."

Andrew Morris liebte es, die Kurse so zu gestalten, dass sie Platz für taktische Finessen, aber auch für Unfug ließen. Vor allem wollte er aber große, ja epische Strecken kreieren: „Mir missfiel an den meisten, wenn nicht gar allen Top-Down-Racern, dass sie sich klein und eng anfühlten." Auch wenn sich Morris von Zeit, Budget und der Technik eingeschränkt fühlte, konstatiert er: „Ich wollte den Eindruck erwecken, dass das Renngeschehen in einer echten Welt stattfindet, in der man ständig Neues entdecken kann."

Southern war zufrieden, wie sich das Spiel entwickelte: „Andrews handgezeichnete Grafiken hatten einen ganz besonderen Stil." Dazu benutzte Morris *Deluxe Paint* auf dem Amiga. „Ich glaube, das Mädchen in der Autowerkstatt basierte auf der Schwester eines Grafikers. Und der Anwalt war ganz klar Andrews, der ihn vertrat, wenn er mal wieder zu schnell gefahren war. Das war ein Scherz!"

Doch der Look brachte eine Menge Arbeit mit sich. „Weil *Super Cars II* realistischer sein sollte als Teil 1, habe ich viel Zeit mit Landschaftsfotografie verbracht", erinnert sich Morris. Southern meint außerdem, dass Morris von seiner Arbeit an *Lotus* profitiert habe: „Je länger er mit dem Amiga arbeitete, desto besser wurden seine Grafiken."

Morris machte sich aber auch mit anderen Grafikprogrammen vertraut. „Ich hatte eine maßgeschneiderte Animationssoftware, mit der ich Aspekte wie die Autodrehungen ausprobieren konnte", sagt er. „Damals konnte man noch nicht scannen, also haben wir alles von Referenzmaterialien kopiert oder frei erfunden." Die Wagen mussten in zahlreichen Perspektiven dargestellt werden, denn sie fuhren schließlich in allen möglichen Winkeln die Hügel hinauf und um Kurven herum.

Abgerundet wurde die Präsentation durch coole Musik. Komponist Barry Leitch erinnert sich: „Ich schrieb ein Stück dafür, und ich glaube, ich lieh mir die großen Synth-Akkorde aus einem Lied von Matthew ‚4mat' Simmonds. Für das Solo am Ende habe ich bewusst einen Chip-Sound verwendet statt einer schlecht nachgemachten Leadgitarre. Meine Melodie war stark von einem Sisters-of-Mercy-Stück beeinflusst."

Nur ein wenig mehr Zeit hätten Morris und Southern gerne gehabt. „Ich hatte noch so viele Ideen für *Super Cars II*", sagt Morris. „Ich konzentrierte mich aber darauf, die schon eingeführten Aspekte zu erweitern – und das waren die Rennstrecken."

Wegen des kommerziellen Drucks und der Fristen gab es feste Abläufe. „In den *Lotus*-Jahren begannen wir mit einem Spiel im April, das dann im Oktober erschien, also pünktlich vor Weihnachten. Dann begannen wir mit dem nächsten Spiel, das an Ostern herauskam", sagt Southern. Die Entwicklung von *Super Cars* und *Super Cars II* dauerte jeweils rund fünf Monate.

Der schiere Umfang von *Super Cars II* bereitete Probleme. „Es erschien auf zwei Disketten", erinnert sich Southern. Doch das Mastering klappte nicht auf Anhieb: „Ich hatte mein eigenes Diskettenformat geschrieben, um alles auf eine Disk zu quetschen." Dazu programmierte er bis in die Nacht hinein alles um.

Am Ende lohnten sich alle Mühen: Einige britische Magazine gaben *Super Cars II* die volle Punktzahl, andere zumindest 90er-Wertungen. Wie so oft ließen sich deutsche Spieletester schwerer begeistern: Heinrich Lenhardt strafte das Spiel in *Power Play* mit 57 Prozent ab und bemängelte unter anderem die „Ödgrafik" und fehlende dauerhafte Herausforderung.

Für Magnetic Fields war es dennoch ein erfolgreiches Spiel. Southern fasst seine Sicht zusammen: „Die Fortsetzung hatte mehr Strecken, bewegliche Objekte, Raketen und den Handelsaspekt. Das macht sie zu einem ausgefeilten Spiel. Auch wenn einige Leute den ersten Teil bevorzugen." *



STRECKENKENNTNIS

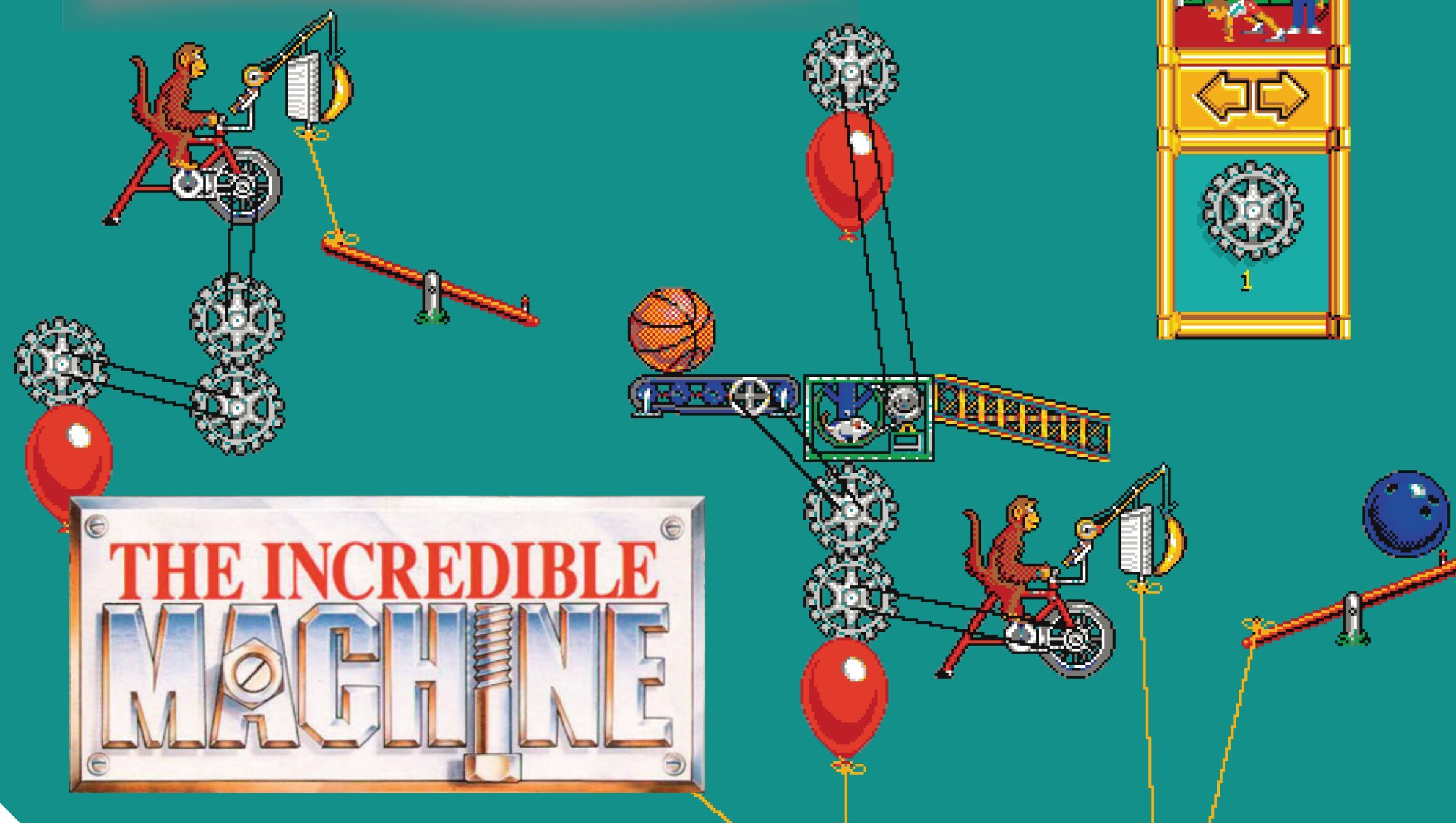
■ Wer ein Rennen gewinnen will, muss üben, üben und noch mehr üben. Nur wenn ihr alle Kurven, Sprünge, Abkürzungen und knifflige Stellen kennt, könnt ihr Kollisionen vermeiden.



AUF DIE ZÜGE ACHTEN

■ Die Züge sind ein tolles Hindernis. Sie sind aber immer schwer zu erkennen, wenn sie über die Gleise rasen. Kauft euch ein paar Turbosprünge, dann könnt ihr im richtigen Moment über sie hüpfen.





Rund 60 Jahre nachdem umständliche Quatsch-Maschinen auf den Namen des US-Cartoonisten Rube Goldberg getauft wurden, feierten sie ihr Debüt auf dem Computer-Bildschirm. Das innovative Puzzlespiel *The Incredible Machine* erschien 1992 zunächst für den Mac und setzte im Folgejahr auf dem PC zum Siegeszug an – zusammen mit einer Handvoll Erweiterungen und Nachfolger verkaufte sich die Marke millionenfach und verschaffte ihrem Designer Jeffrey Tunnell sogar ein Software-Patent.

Irgendwann im Jahr 1985 saßen er und Damon Slye bei einem Bier zusammen, erinnert sich Jeffrey Tunnell in einem Interview mit Spiele-Historiker Matt Barton. Dabei kamen sie auf die Idee zu diesem Spiel. „Zu der Zeit waren Titel wie *Pinball* oder *Music Construction Set* populär", erzählt Tunnell, „und Damon meinte, wir sollten ein kleines ‚Machine Construction Set' machen. Und das ging mir nicht mehr aus dem Kopf."

Tunnell, der im Jahr zuvor mit Slye den Entwickler Dynamix gegründet hatte, hackte ein erstes Design in seinen Macintosh und ging mit dem Konzept hausieren. Doch Epyx und Co. winkten ab, und laut Tunnell waren die Computer zu dieser Zeit sowieso nicht stark genug für seinen Maschinen-Baukasten. Ein paar Jahre später war allerdings nicht nur die nötige Rechenkapazität vorhanden, dank Übernahme von Dynamix durch Sierra On-Line im Jahr 1990 hatte sich auch die Publisher-Frage geklärt. Dynamix-Urgestein Kevin Ryan programmierte *The Incredible Machine* in gerade mal neun Monaten, und das Budget für das Projekt betrug schlappe 36.000 US-Dollar. „Es ist verblüffend, dass wir das zustande gebracht haben", lacht Tunnell in der Rückschau.

Vor knapp 30 Jahren war *The Incredible Machine* ebenso innovativ wie konkurrenzlos – *Lemmings* oder *Shanghai* hießen die Platzhirschen im Puzzlespiel-Genre. Die grauen Zellen der PC-Spieler wurden vornehmlich von Grafikadventures auf Trab gehalten, deren Rätseln nicht immer mit gesundem Menschenverstand beizukommen war. Doch dann kam der Maschinen-Simulator, dessen 87 Puzzles sich dank wirklichkeitsnaher Physik, vertrauter Alltagsphänomene und logischer Mechaniken mit einigem Tüfteln und Ausprobieren auf ungemein befriedigende Weise lösen ließen.

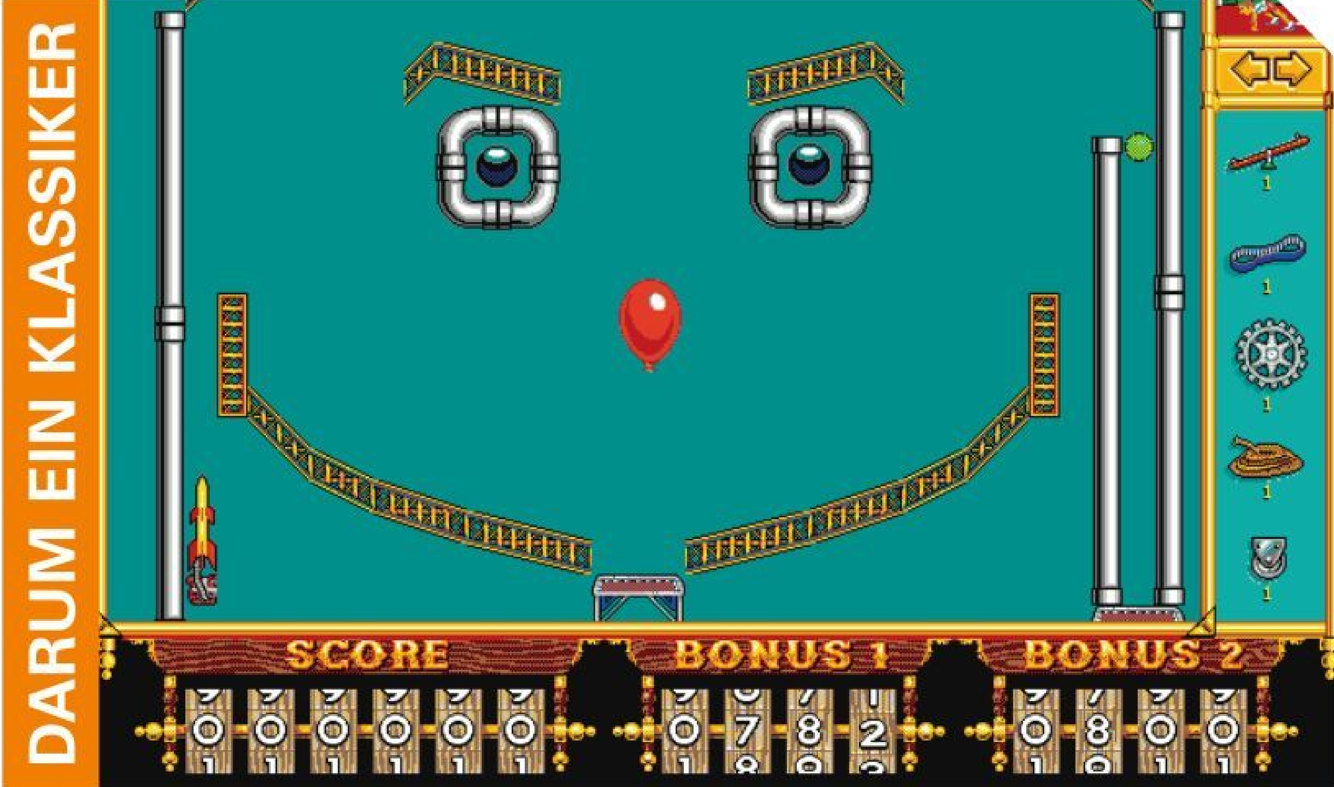
Jedes Rätsel ist letztlich eine dieser Rube-Goldberg-Maschinen, mit denen auf haarsträubend komplizierte Weise ein simples Ziel erreicht werden muss – zum Beispiel einen Basketball quer über den Bildschirm zu einem Zielpunkt zu befördern oder drei Luftballons zum Platzen zu bringen. Einige Elemente der Maschine sind fest vorgegeben, diverse Teile (hinterhältigerweise oft auch solche, die für die Lösung gar nicht notwendig sind) stehen zur Verfügung, damit der Spieler sie an den richtigen Stellen platziert. Was noch kniffliger wird durch die Tatsache, dass viele der insgesamt 40 Elemente jeweils zwei Blick- beziehungsweise Laufrichtungen haben können. Und dass elektrische Geräte, Dynamit und Tiere weitere Regeln und Mechaniken ins Spiel springen und manchmal auch Luftdruck oder Schwerkraft verändert werden – was wiederum das Verhalten von Objekten beeinflusst.

Zwar geschieht die Bastelei an der Maschine unter Zeitdruck, doch es sind nur Bonuspunkte, die mit den Sekunden verloren gehen, und dank Passwortsystem bleibt der Level-Fortschritt jederzeit erhalten. *The Incredible Machine* ist ausgesprochen spielerfreundlich und unglaublich motivierend. Der Abwechslungsreichtum und die stetig wachsende Komplexität befeuern die Sucht, nur noch einen Level weiterzutüfteln, nur noch eine dieser irren Maschinen zu konstruieren. Und mit einem zusätzlichen „Freeform"-Bastelmodus zollten Jeffrey Tunnell und seine Kollegen letztlich auch ihrer einstigen Grundidee vom „Machine Construction Set" Tribut – und machten die Spieler zu der Sorte verrückter Professor, wie sie Rube Goldberg 1928 zum ersten Mal aufs Papier brachte. *



Von Stephan Freundorfer

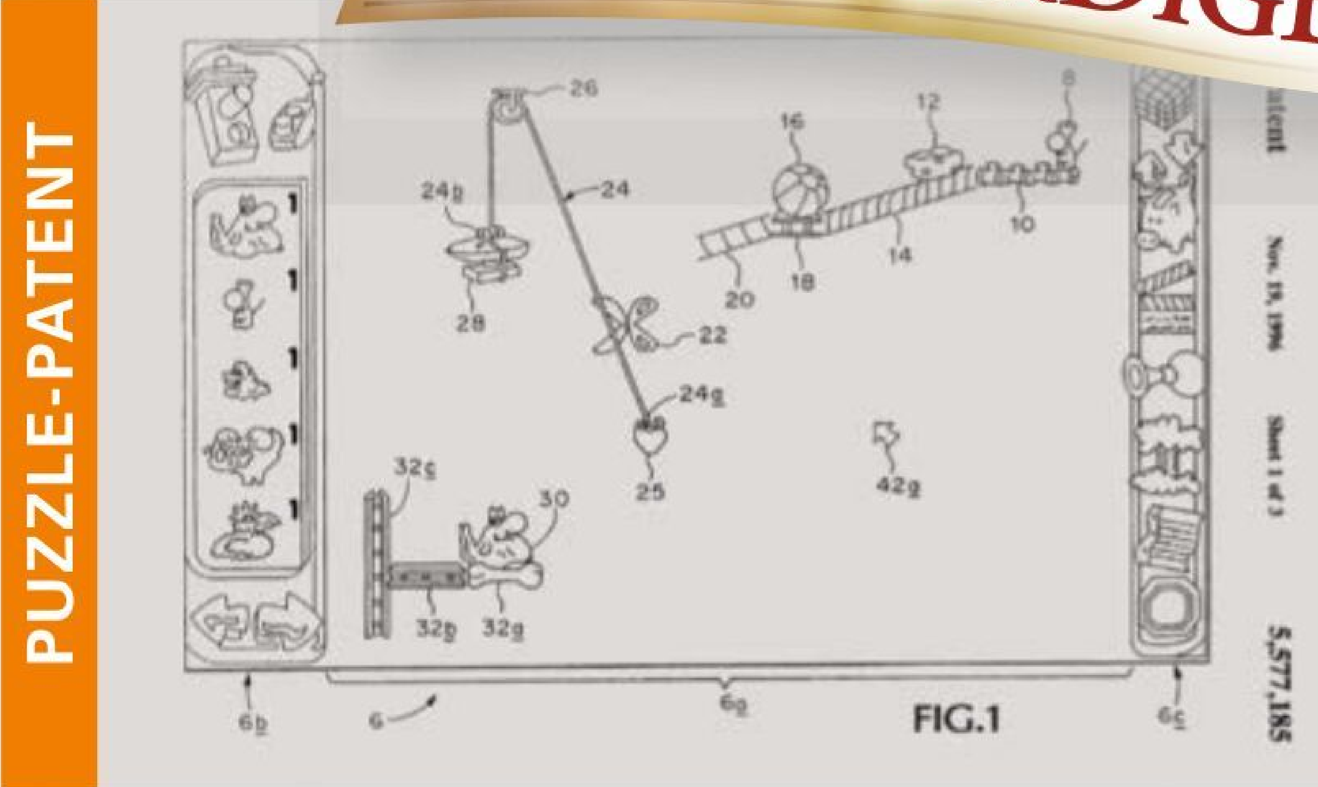
DARUM EIN KLASSIKER



Physik macht süchtig

Die ersten paar Tutorial-Levels genügen, um einem das „Nur noch ein Level"-Mantra ins Hirn zu brennen. Verantwortlich dafür sind die sanfte Einführung sämtlicher Objekte und Mechaniken, das clevere Spiel mit Alltagsobjekten und simplen physikalischen Zusammenhängen und die im Verlauf der Levels zunehmende spielerische Freiheit. Auch wenn hie und da pixelgenaue Lösungen gefragt sind, lassen sich doch viele Puzzles auf überraschend variable Weise meistern.

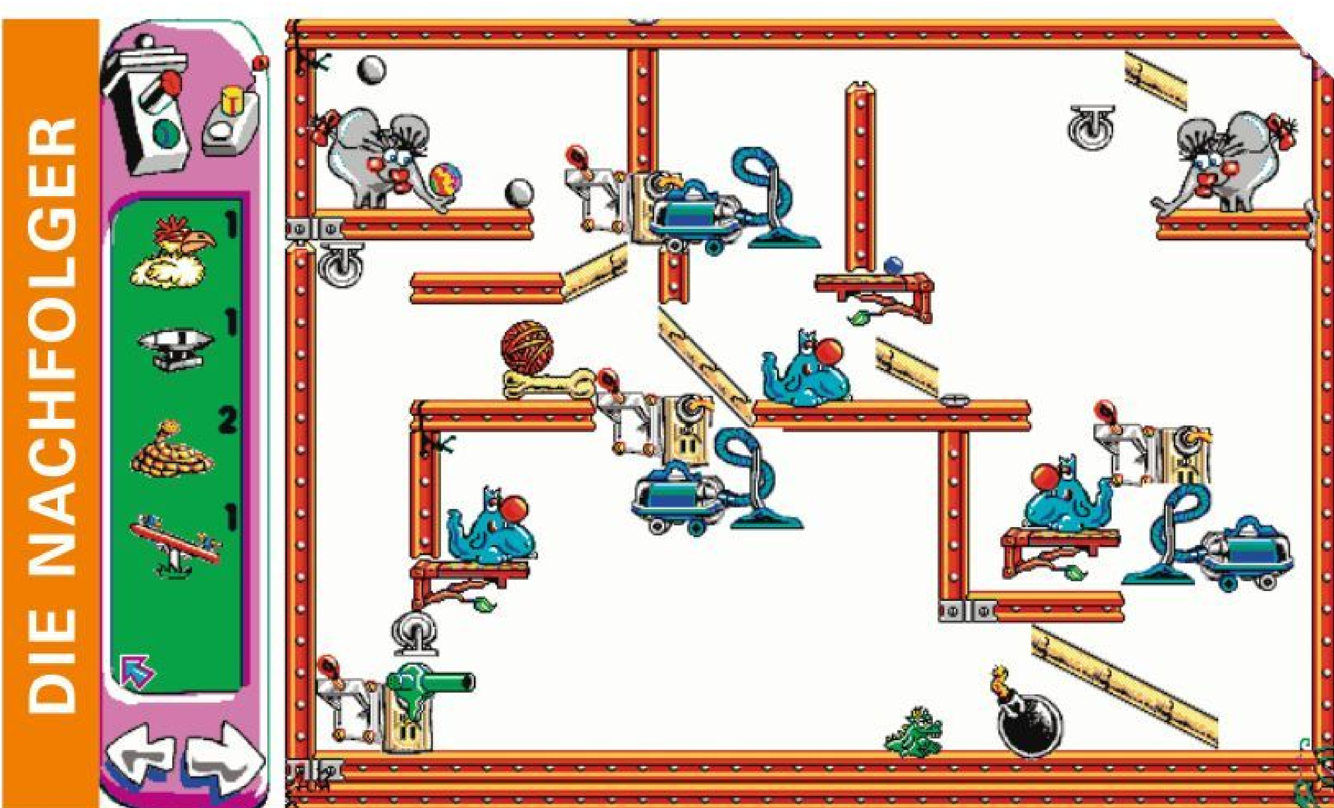
PUZZLE-PATENT



Vom Designer zum Erfinder

Heute hält Jeffrey Tunnell das Patentieren von Software für „verbrecherisch", doch 1994 lässt er sich von Dynamix dazu drängen, ein Patent auf „das Verfahren und Instrumentarium für computerisierte Puzzlespiele" einzureichen, die bei seinen *The Incredible Machine*-Titeln zum Einsatz kommen und „das computergestützte Erstellen, Speichern, Abrufen, Bearbeiten, Lösen und Teilen von animierten Puzzles ermöglichen." Das Patent Nr. US5577185A wird Ende 1996 erteilt, 2014 erlischt es wieder.

DIE NACHFOLGER



Schnell wachsender Maschinenpark

Der Erfolg führte rasch zu Nachfolgern, die mit neuen Levels, Objekten und Grafiken aufwarteten. Als Schnellschuss folgte *The Even More! Incredible Machine*, bei dem neben den alten gut 70 neue Levels und ein paar neue Bauteile enthalten sind. *Sid & Al's Incredible Toons* verpasste der Mechanik ein hinterhältiges Tom&Jerry-Flair, und für *The Incredible Machine 2* wurde 1994 die Grafik aufgebohrt. „Viel am Code haben wir all die Jahre allerdings nicht verändert", gesteht Tunnell ein.

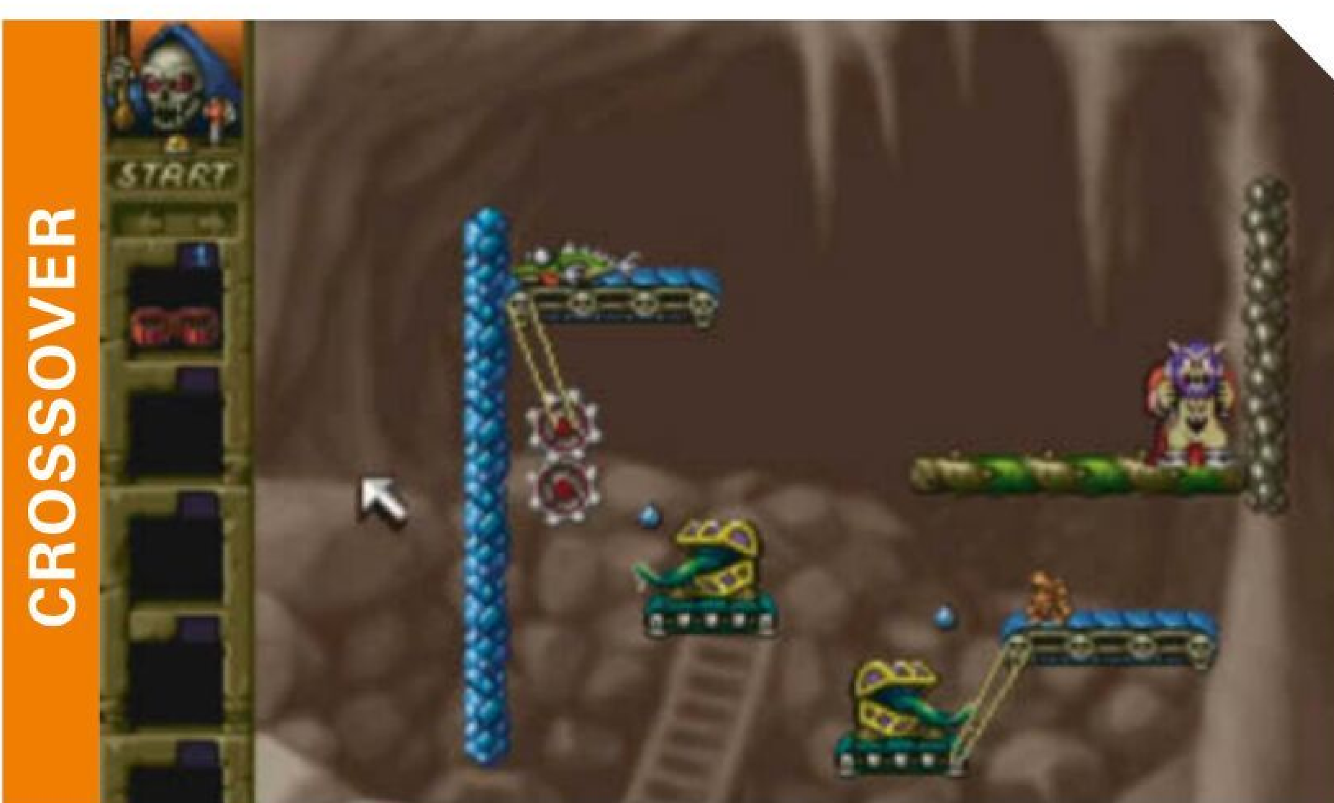
VERSTECKTE OBJEKTE



Osterei an Weihnachten

Jeffrey Tunnell und Kevin Ryan verpassten ihrem Spiel vier Easter Eggs: An bestimmten Tagen im Jahr taucht im Freeform-Modus ein zusätzliches Objekt auf, mit dem sich die eigenen Maschine zum Datum passend verschönern lässt. Am 31. Oktober gibt es einen Kürbis, am 17. März ein Irish Shamrock, am 14. Februar einen herzförmigen Valentinstagballon und am 25. Dezember einen Weihnachtsbaum. Wird die Maschine gespeichert, bleiben die Spezialobjekte über das Datum hinaus bestehen.

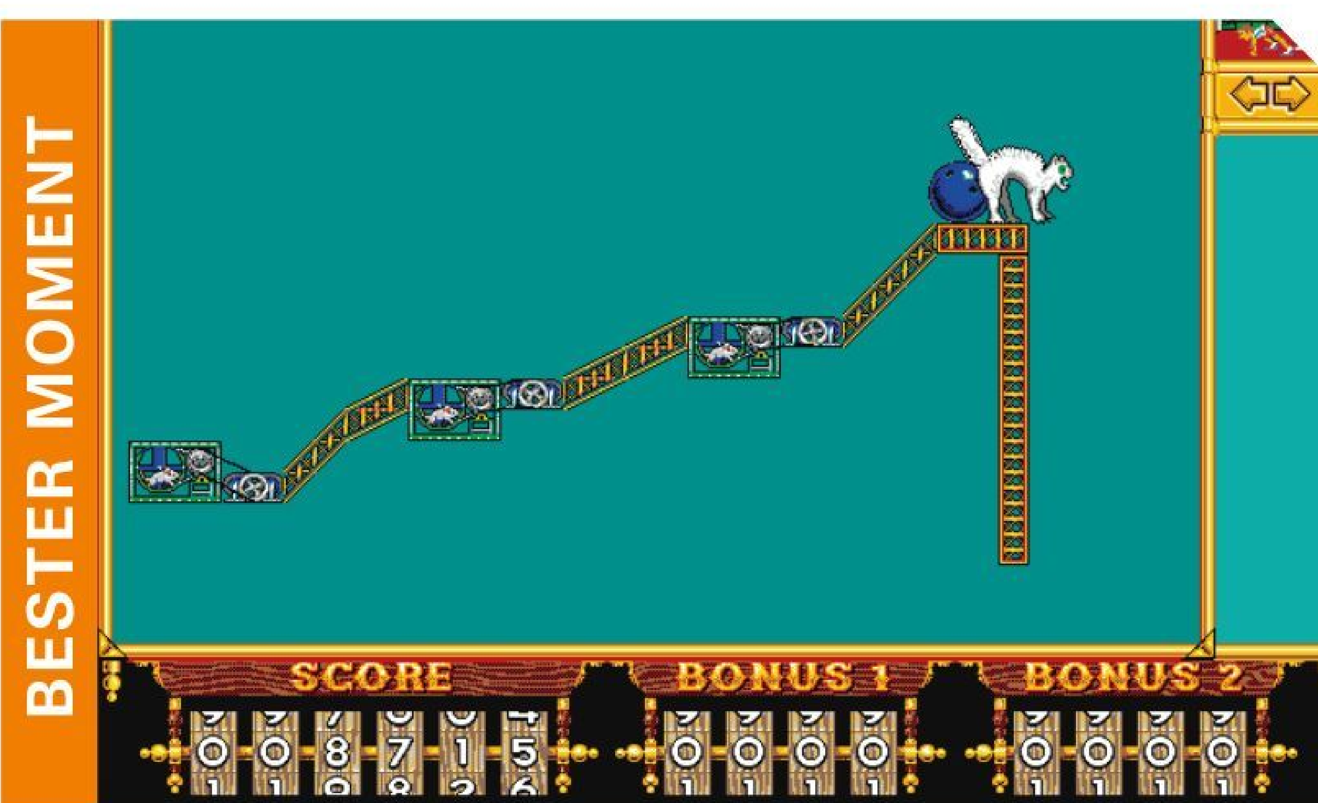
CROSSOVER



Ghosts 'n Goblins-Maschinen

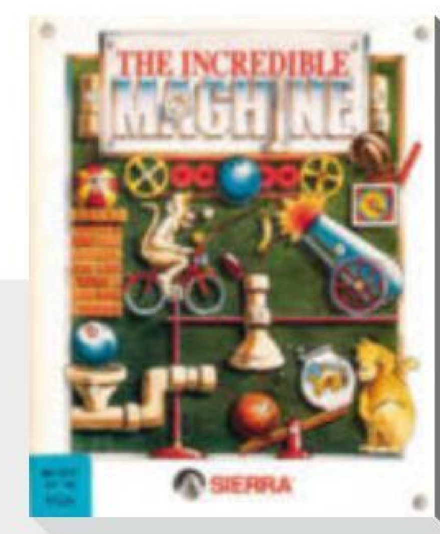
Capcoms tapferer Ritter Arthur tritt nicht nur im knallharten Arcade-Spiel *Ghosts 'n Goblins* an, sondern auch in diversen Nachfolgern, von denen *Arthur to Astaroth no Nazo Makaimura: Incredible Toons* zweifellos der ungewöhnlichste ist. Das 1996 nur in Japan veröffentlichte Saturn- und PlayStation-Spiel ist nichts anderes als eine Adaption von *Sid & Al's Incredible Toons*, dem einfach eine Arthur-Story und Elemente des *Ghost 'n Goblins*-Universums übergestülpt wurden.

BESTER MOMENT



Sie funktioniert!

Die Katze, der sich die Rückenhaare aufstellen und die Augen und Maul weit aufreißt, wenn ihr die Bowlingkugel ins Gesäß donnert, ist zwar ein herrlicher Moment in *The Incredible Machine*. Aber nach längerem Spiel kristallisiert sich immer mehr heraus, dass der beste Augenblick eigentlich immer der ist, wenn die haarklein ausgetüftelte, mitunter furchtbar komplizierte Maschine auch wirklich funktioniert. Die erfolgreiche Erledigung der Aufgabe zu bejubeln ist 87 Mal großartig.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MAC, PC
- » **PUBLISHER:** SIERRA
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1992
- » **GENRE:** PUZZLESPIEL

Was die Presse sagte …



Power Play 2/93, 90 %

„(Jeff Tunnells) unglaubliche Rätselmaschine bringt nach langer Stagnation endlich frischen Wind in das angestaubte Logik-Genre. Bevor man nicht alle Levels in- und auswendig kennt, ist es mit dem Seelenfrieden vorbei. Jedes Maschinchen stellt uns vor eine neue Herausforderung, schnöde Wiederholungen wird man nirgendwo finden." (*Volker Weitz*)

PC Player 2/93, 74 %

„Die *Incredible Machine* ist sicher ein gutes Denkspiel mit einigen tollen Ansätzen. Aber den potentiellen Klassiker-Status hat Sierra verfehlt; mit mehr und dazu ausgewogeneren Levels sowie schönerer Grafik wäre eine höhere Gesamtwertung drin gewesen." (*Boris Schneider*)

Was wir denken

Was bei *The Incredible Machine* zählt, sind die brillante Spielidee und die cleveren, immer wieder überraschenden Puzzles, die einen auch nach 30 Jahren noch in ihren Bann schlagen.

MAKING OF

DONKEY KONG 3


BEESPY

NINTENDO HAT SO EINIGE IKONEN HERVORGEBRACHT, DARUNTER MARIO, LINK UND KAMMERJÄGER STANLEY. ABER WER, BITTESCHÖN, IST STANLEY? ENTDECKT MIT UNS DIE GESCHICHTE DES CHARAKTERS, DER MARIO AUS DEM DRITTEN *DONKEY KONG* VERDRÄNGTE.

QUEEN BUZZBEE


Die Aussage, *Donkey Kong 3* habe sich im Vergleich zu seinen beiden Vorgängern „verändert", wäre eine Untertreibung von King-Kong-Ausmaßen. Es war vielmehr kaum wiederzuerkennen: Die typische Hüpferei war passé und der Held ein ganz anderer: Statt dass unserer wackerer Mario durch die Levels hüpft und Fässern ausweicht, ballert sich ein gewisser Stanley durch einen geradlinigen Shooter. Er schießt Insekten ab oder vertreibt immer wieder Donkey Kong, der sich an Ranken zu ihm herunterhangelt. Manche nannten es das „Non-Kong-Spiel".

Dabei ist zu bedenken, dass *Donkey Kong 3* als Conversion Kit verkauft wurde. Der Gedankengang von Entwickler-Legende Shigeru Miyamoto lautete womöglich: Wenn ein Spielhallen-Besitzer einen neuen Titel auf seinen *Donkey Kong*-Automaten aufspielen will, greift er dann zu einem weiteren Plattformer? Für dieses Genre gab es schließlich bereits *Mario Bros.* als modernere Alternative.

Als *Donkey Kong 3* 1983 auf der branchenführenden Messe der Amusement & Music Operator Association in New Orleans vorgestellt wurde, kam der Genre-Wechsel gut an. Das US-Fachmagazin *Play Meter* lobte das Kit als gute Investition für Arcade-Betreiber. Das neuwertig wirkende *Donkey Kong 3* zerstreute Bedenken, dass Conversion-Kit-Spiele nur mittelmäßige Variationen liefern. Allerdings gab es Bedenken, weil sich die weiterhin bildschirmgroßen Levels weniger unterschieden als bei den Vorgängern.

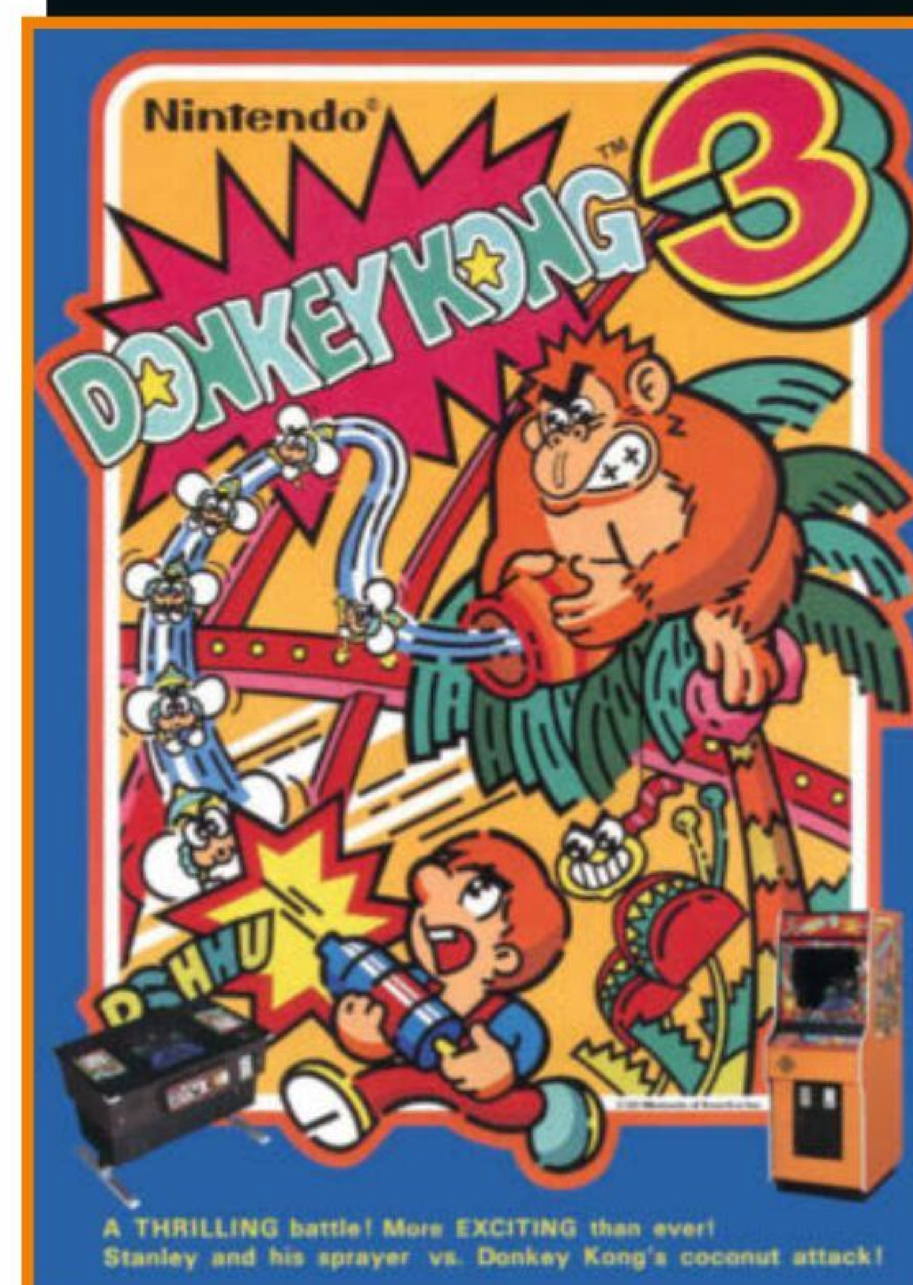

STANLEY

Tatsächlich boten die je vier Bildschirme der ersten beiden *Donkey Kong*-Spiele genug Besonderheiten, damit sich unter den Fans Spitznamen wie „Sprungfeder-Level" etablieren konnten. Im dritten Teil ähneln sich die Bildschirme dagegen so sehr, dass Spieler sie nach der Farbe der Plattformen benannt haben: blau, grau und gold. Und noch ein Unterschied: Bislang war es darum gegangen, dass Mario seine Pauline respektive Mario Junior seinen Papa rettet. Der dritte Teil aber hat kein solches Ziel, es geht in jedem Level nur darum, Donkey Kong zu verjagen. Scheinbar will der Riesenaffe zurück in die Natur, nachdem er sich in Stanleys Gewächshaus eingenistet hat. Ihr gewinnt einen Level, indem ihr ihn mit eurer Sprühpistole zum oberen Bildschirmrand treibt – oder alle Insekten besiegt, die er auf euch hetzt.

Einige Regeln machen die einfache Ausgangslage komplizierter. Stehlen die Standard-Buzzbees eine eurer Blumen, setzen sie mit der Kraft des Nektars zum Sturzflugangriff an. Beespys explodieren nach zwei Treffern in tödliche Projektile. Die Creepy-Schlangen könnt ihr nur mit dem Power-up „Super-Sprüher" besiegen. In späteren Bildschirmen kommen mehr Insekten dazu und die Feinde inklusive Donkey Kong werden schneller.

Der ganz oben beginnende Tiefflug der Insekten erinnert sehr an den Automaten ▶

»MANCHE NANNTEN ES DAS NON-KONG-SPIEL, WEIL ES MIT DER ERFOLGSFORMEL BRACH.«





» [Arcade] Erreicht Donkey Kong das Ende der Ranken, springt er ab und stampft Stanley in den Boden.



» [Arcade] Die graue Plattform ist identisch zur blauen, abgesehen von der tückischen Lücke in der Mitte.

CREEPY DIE SCHLANGE



BUZZBEE



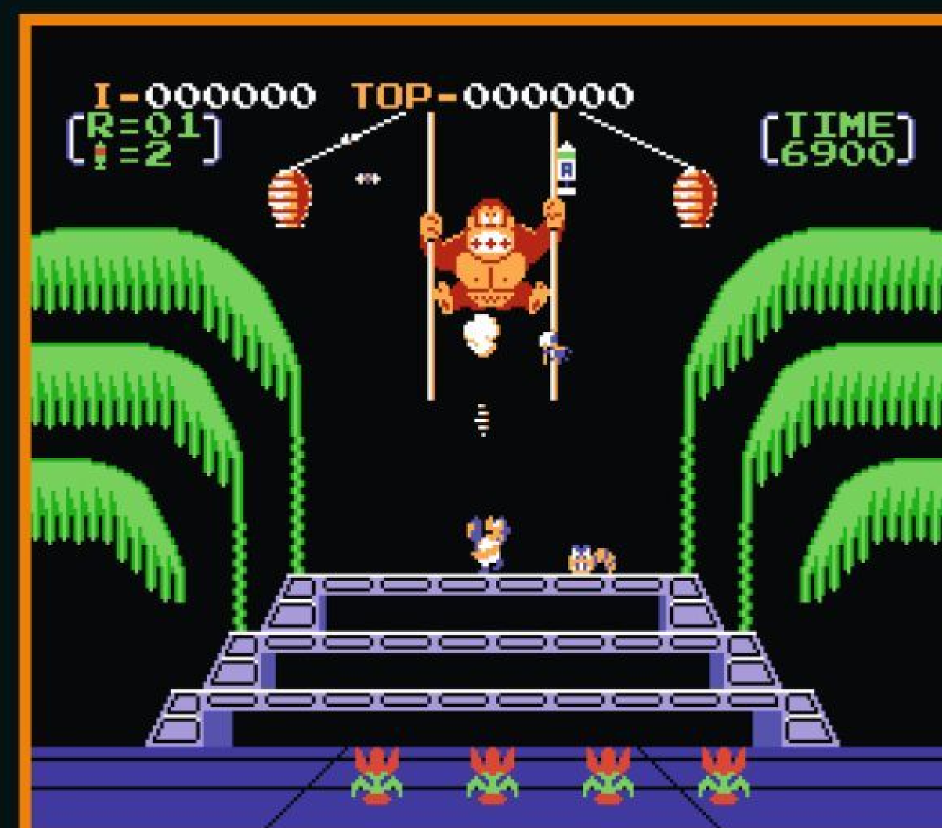


WÜTENDES BEESPY

SEITEN-SPRÜNGE

Die Portierungen von *Donkey Kong 3* hatten oft wenig mit dem Automaten gemein.

NES



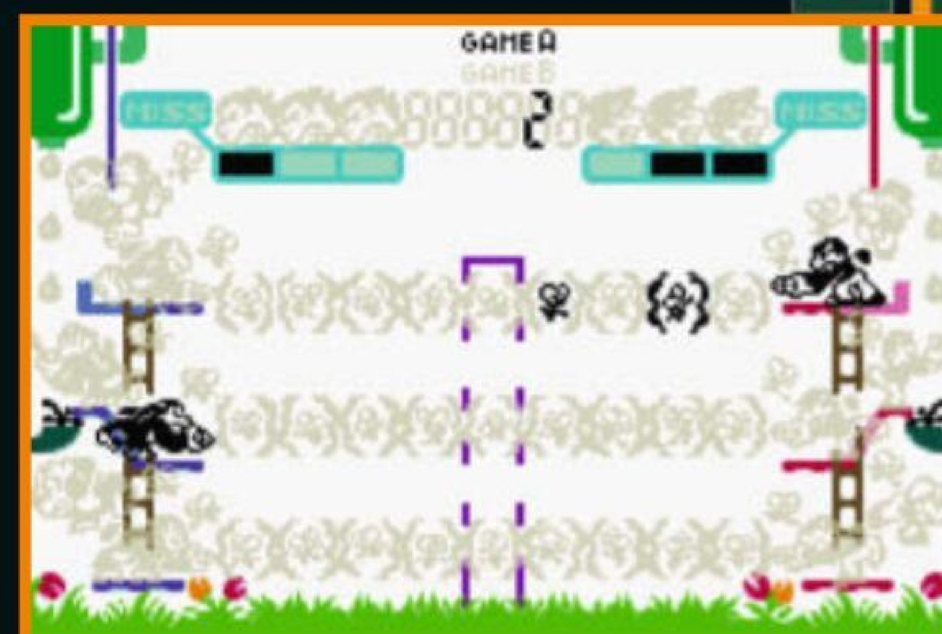
■ Durch die horizontale Ausrichtung ist das Bild recht vollgestopft, und trotz der zwei Knöpfe des NES-Controllers müsst ihr weiterhin zum Springen die Oben-Taste drücken. Doch es ist ein gut spielbarer Port mit allen Kern-Features des Originals.

SHARP X1



■ Ein reiner Shooter ohne Hüpf-Funktion. Was eine Verbesserung mit mehr Bildschirmen werden sollte, ist in jeder Hinsicht ein Rückschritt geworden. Das Spiel erschien auch für die NEC PC-6601/8801-Computer.

GAME & WATCH



■ Ganz anders als im Original tretet ihr mit zwei Gamepads auf einem horizontalen Bildschirm gegen Freunde (oder die KI) an. Das Bild zeigt die Classic-Edition aus *Game & Watch Gallery Advance*.

SWITCH



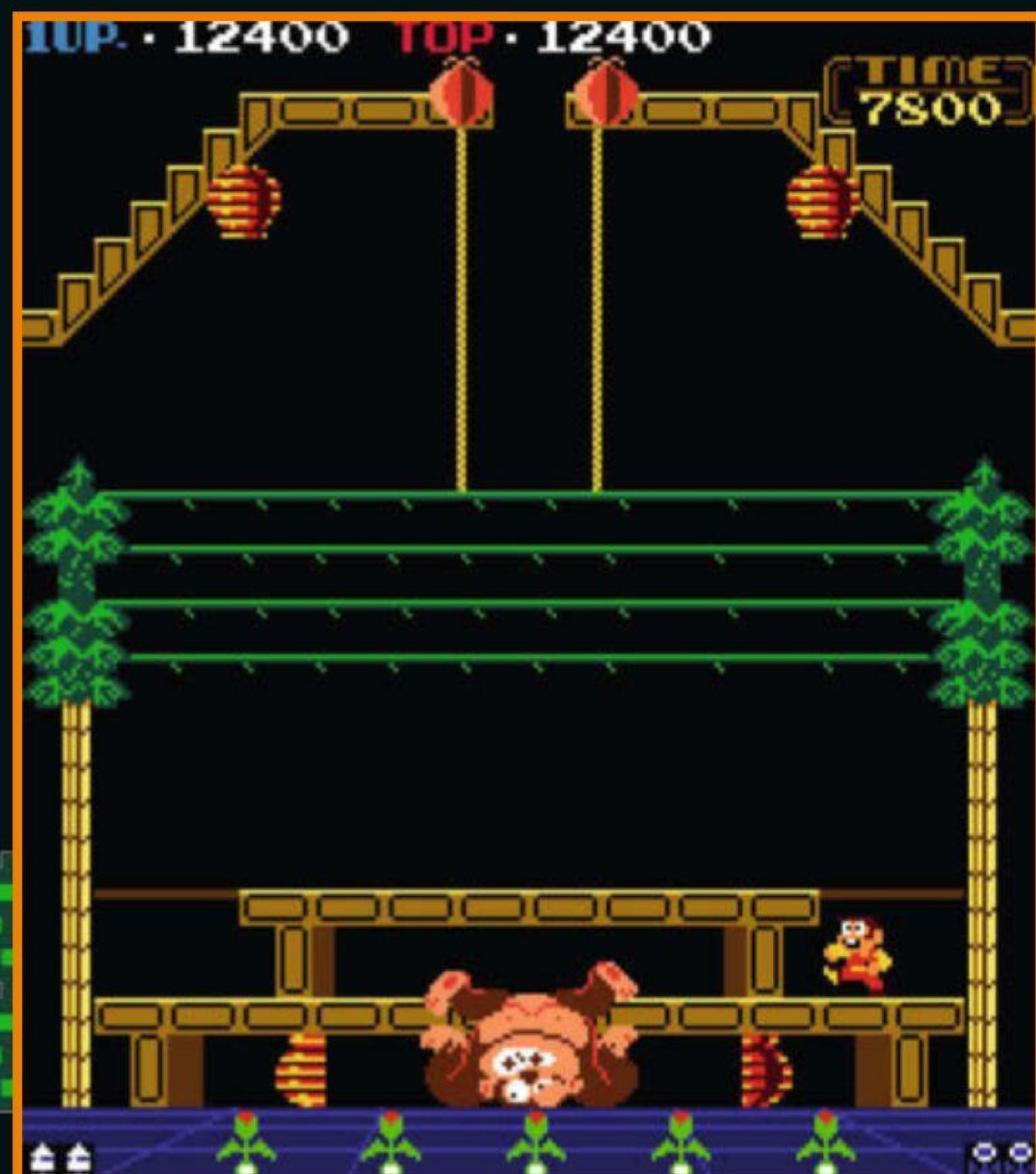
■ Diese akkurate Portierung des Automaten erschien 2019 als Teil der *Arcade Archives* von Hamster. Ein schöner Bonus: Ihr könnt im Handheld-Betrieb im Hochkant-Modus spielen – ohne Frage die beste Spielweise bei vertikal konzipierten Titeln!

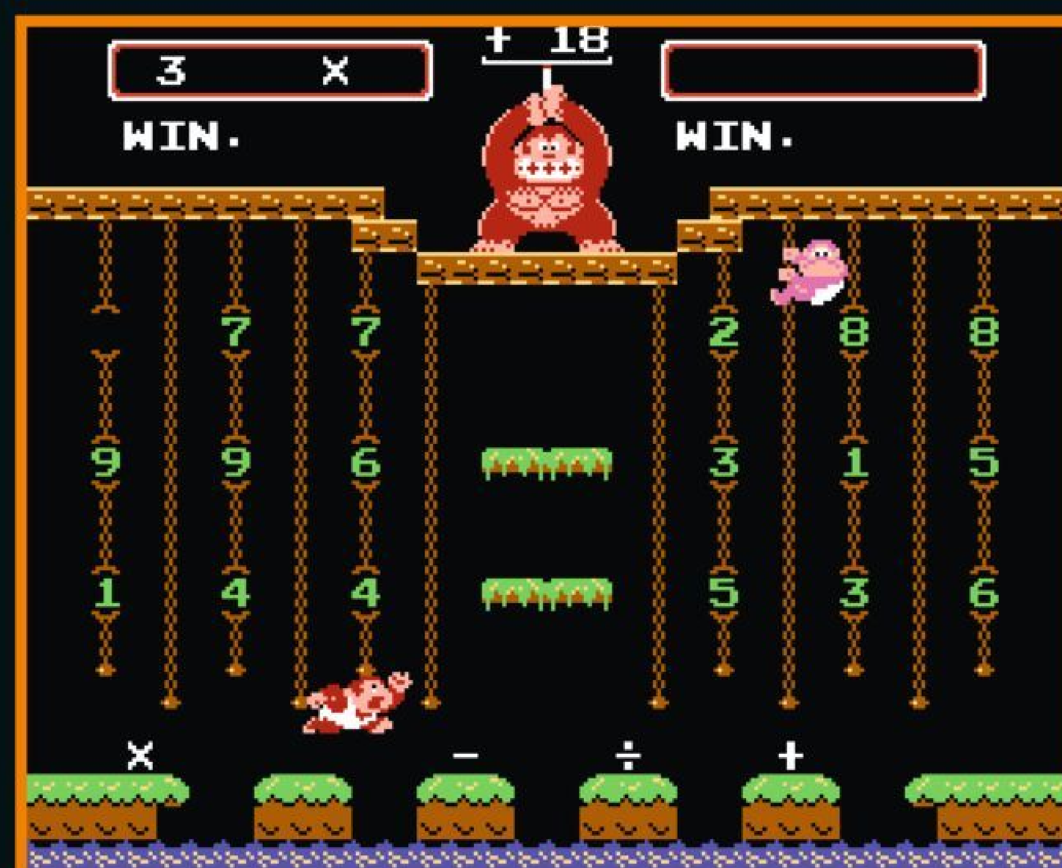
ANGREIFER

»WIE MIYAMOTO VERRIET, WAR *GREEN HOUSE* AUS DEM JAHR 1982 DIE VORLAGE FÜR *DONKEY KONG 3*.«

KONG-DIVERSIF

» [Arcade] Typischer Miyamoto-Charme: Stürzt Donkey Kong ab, tanzt Stanley.

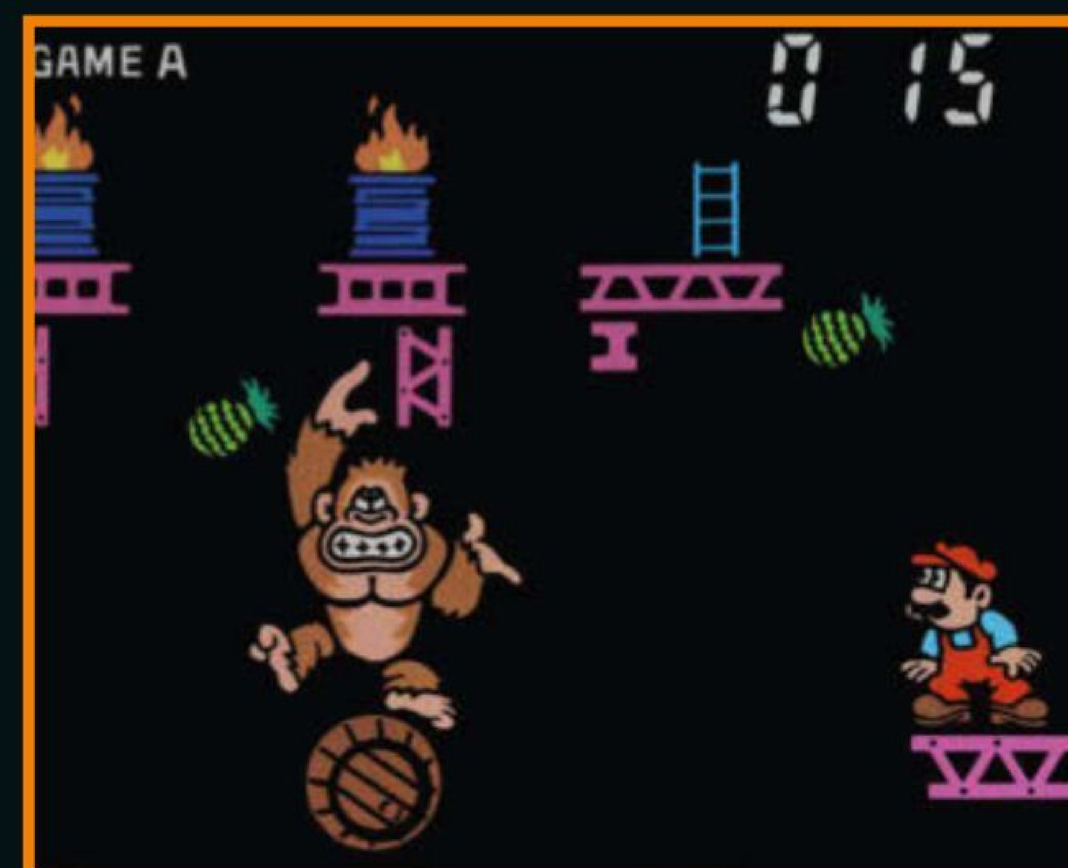




DONKEY KONG JR. MATH

1983 • NES

■ Dieser Vorstoß ins Infotainment fiel auf die Nase. Kaum jemand kaufte den Titel, in dem Donkey Kong Jr. mit einem rosa Freund Mathe-Probleme löst. Nintendos „Education Series“ fand schon nach dem ersten Titel ihr Ende.



DONKEYKONG CIRCUS

1984 • Game & Watch

■ Zirkusdirektor Mario kehrt in diesem Update eines früheren Micky-Maus-Spiels zurück, um Donkey Kong zu peinigen. Auf einem Fass balancierend muss der Riesenaffe Ananasfrüchte jonglieren. Das ist maximal für fünf Minuten lustig.

» [Arcade] Werden alle Blumen gestohlen, ist das Spiel nicht vorbei, aber euch entgehen viele Punkte.

KÄFER





SCHMETTERLING



DONKEY KONG

SUPER STANLEY



▶ *Galaga*, aber laut Miyamoto war das beliebte *Game & Watch*-Spiel *Green House* (1982) die eigentliche Vorlage für *Donkey Kong 3*. In *Green House* gibt es keinen Donkey Kong, wohl aber Creepys, Buzzbees und Stanley, der seine Blumen beschützt. Im Handbuch heißt der Held „Fumigator“ (deutsch: Räucherapparat) und sieht wie der traditionelle Mr. Game & Watch aus. Die Werbung jedoch taufte ihn „Stanley, der Kammerjäger“. Stanley vertrat seinen Klempner-Kollegen darauf auch in *Donkey Kong 3*.

Und was war mit der titelgebenden Figur, dem gewaltbereiten Affen? Für Miyamoto hatte sich stets alles um Donkey Kong gedreht. Nach dem Erfolg des Original-Automaten wollte er den Affen zum Helden des Spiels *Donkey Kong's Revenge* machten. Doch den Nintendo-Entscheidungsträgern schien er damals als Spielfigur wenig reizvoll – und so kam Donkey Kong Jr. ins gleichnamige Spiel. In *Donkey Kong 3* stand der Affe erneut als Nemesis im Rampenlicht. Optisch wirkt er mit seinem Emotionsspektrum von wütend über traurig bis überrascht mehr denn je wie eine Cartoon-Figur. Auch die Animationsphasen zeigen, wer die wahre Hauptfigur ist: Donkey Kong hat 50, der spielergesteuerte Stanley nur 14. Und wie unbenutzte Sprites von Donkey Kong Jr. beweisen, war ursprünglich auch ein Cameo-Auftritt des Kong-Sprosses geplant.

D*onkey Kong 3* kam 1984 als Conversion Kit in die US-Spielhallen. Rezensionen lobten die schnelle Action sowie die Soundeffekte. Alles deutete auf einen weiteren Hit hin, aber es kam anders: Während in den USA von *Donkey Kong* 67.000 Automaten und von *Donkey Kong Jr.* 30.000 verkauft worden waren, kam der dritte Teil gerade mal auf rund 5.000.

Auch auf den Heimkonsolen blieb die Nachfrage aus. Daher erhielt *Donkey Kong 3*,

IZIERUNG

Donkey Kong trieb es bunt im Lauf der Jahre …







DONKEY KONGA
2003 • GameCube
■ Das spaßige Musikspiel von Namco nutzte einen speziellen Bongo-Controller, mit dem ihr im Rhythmus trommelt und klatscht. Zwei Fortsetzungen (die dritte war japanexklusiv) und *Donkey Kong: Jungle Beat* folgten.

DK: KING OF SWING
2005 • GBA
■ Der Puzzleplattformer erinnert an das alte NES-Spiel *Clu Clu Land* und setzt auf eine nette Mechanik, bei der ihr mit den Schultertasten des GBA um Kletterpunkte rotiert. Die DS-Fortsetzung *Jungle Climber* wurde 2007 veröffentlicht.

DONKEY KONG: BARREL BLAST
2007 • Wii
■ Ein Pseudo-*Mario Kart*, in dem ihr (oft vergeblich) versucht, euren Charakter mit Wiimote und Nunchuck zu steuern. Es ist nicht so schlecht wie sein Ruf, aber gewiss nicht gut. Spielt lieber als Kong-Clan in *Mario Kart Wii*.

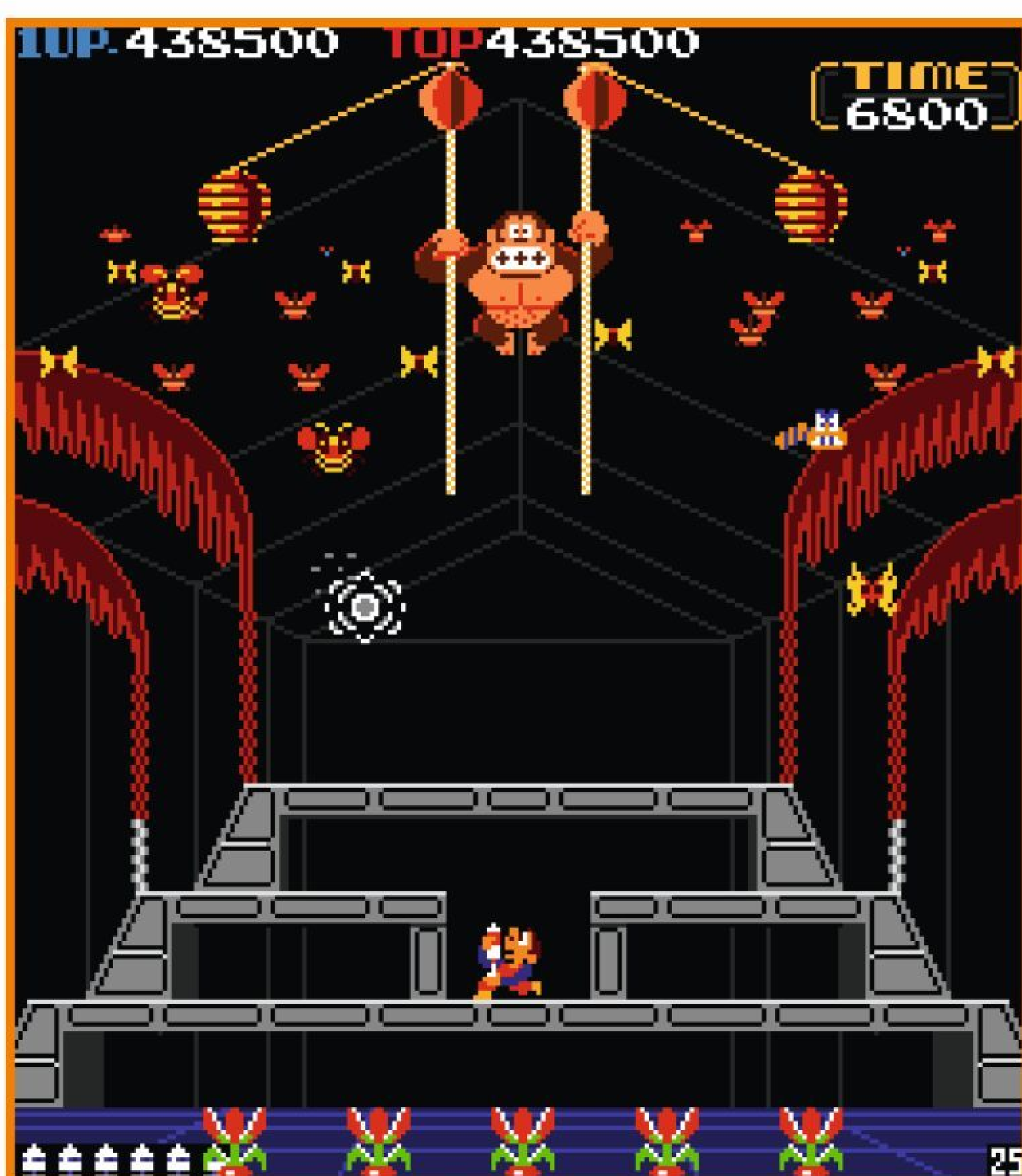
»*DONKEY KONG 3* WAR NICHT SO POPULÄR WIE SEINE VORGÄNGER, WIRD ABER NOCH HEUTE VON HIGHSCORE-JÄGERN GESPIELT.«

anders als die vielfach portierten Vorgänger, lediglich eine NES-Adaption – die aber immerhin sehr akkurat war. Es gab außerdem zwei Veröffentlichungen gleichen Namens im Jahr 1984: erstens die japanexklusive PC-Entwicklung von Hudson Soft mit dem Untertitel *Great Counterattack*. In dieser seltsamen Variante wurde das Gewächshaus je nach Level durch einen Highway, eine Höhle oder den Weltraum ersetzt, und Donkey Kong nutzt Fallschirme statt Ranken.

Zweitens erschien ein *Game & Watch*-Spiel namens *Donkey Kong 3*. Da es bereits *Green House* gab, veröffentlichte Nintendo das Spiel in der Reihe „Micro vs. System". Darin benutzten sowohl Stanley als auch DK die Sprühpistole, um sich gegenseitig die Buzzbees auf den Hals zu jagen. Der Titel war Teil der 2004 erschienenen Sammlung *Game & Watch Gallery Advance* für GBA, mit klassischer und moderner Grafik. Bei Letzterer nahm Mario Stanleys Platz ein. Stanley verschwand danach in der Versenkung und taucht höchstens in Cameos auf.

Doch obwohl *Donkey Kong 3* nicht ansatzweise so populär wie seine Vorgänger wurde, wird es noch heute gespielt. Und zwar von Highscore-Jägern. Es gibt zwar keinen Kill Screen mit garantierten Game Over wie nach dem 22. Level in *Donkey Kong*. Aber Teil 3 hat seine eigene Besonderheit, wie Weltrekordhalter George Riley verrät. „Ab Runde 160 wird stets der blaue Bildschirm wiederholt. Und zwar 97-mal, bevor das Spiel in Runde 257 auf Anfang gesetzt wird." Riley entdeckte den Fehler 2010 und taufte ihn „Repetitive Blue Screen" (sich wiederholender blauer Bildschirm). „Heute arbeiten Spieler auf den RBS hin. Der Schwierigkeitsgrad ist fast auf Augenhöhe mit den Kill Screens von *Donkey Kong* und *Donkey Kong Jr.*", schließt Riley.

Wenn ihr selbst Donkey Kongs Ausflug ins Shooter-Genre nachholen wollt: Der Titel ist in der *Arcade Archives*-Reihe von Hamster für Nintendo Switch erschienen. *



» **[Arcade] Später kommen weitere Feinde dazu, wie Käfer (Runde 18) und Schmetterlinge (Runde 24).**



» **[Arcade] Läuft der Timer ab, zernagen Nibblers die Ranken und befreien Donkey Kong.**



» **[Game & Watch] Stanley trat erstmals in *Green House* auf, das zur Vorlage für *Donkey Kong 3* wurde.**

BIENENSTOCK

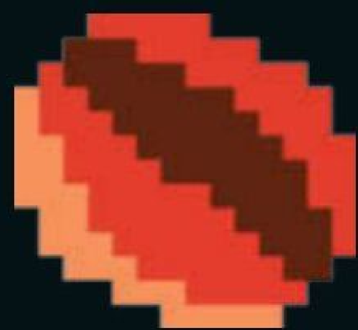


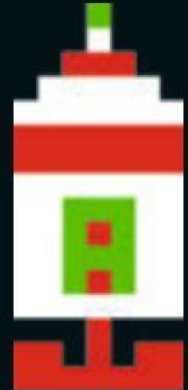


» [NES] Nintendos Port erschien via Virtual Console auf Wii, Wii U und 3DS.



NIBBLER



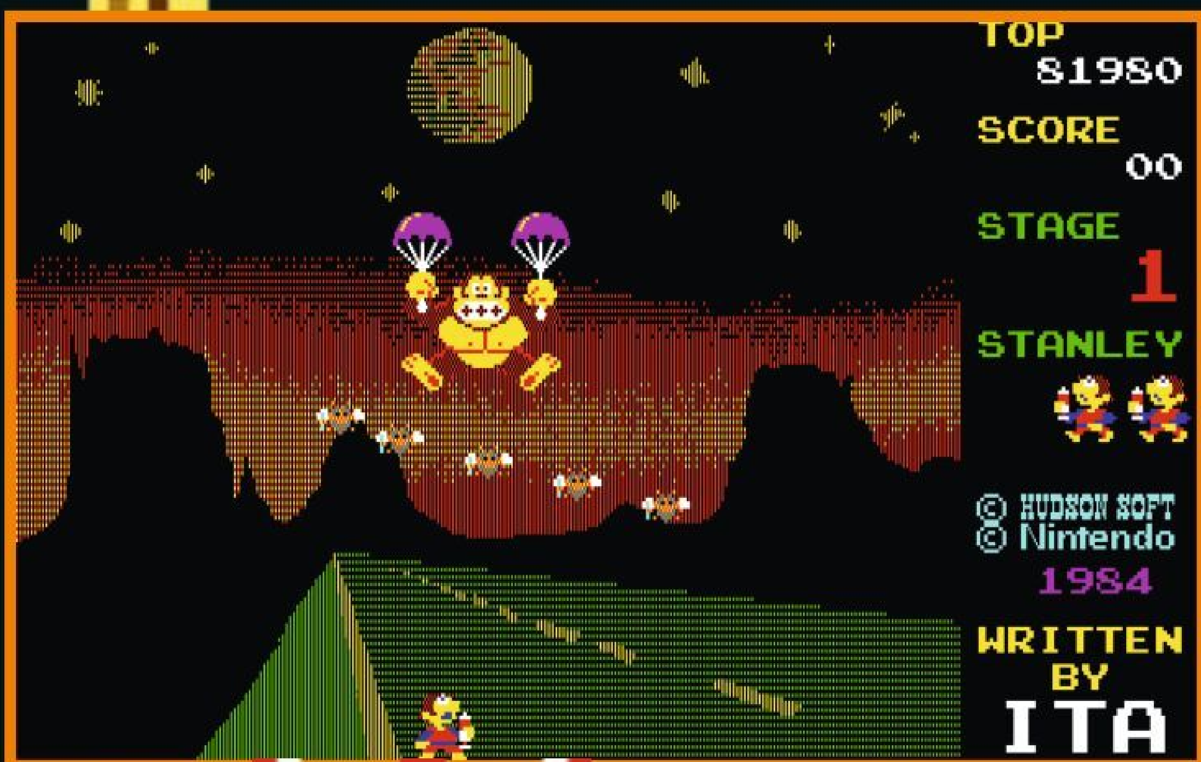


KOKOSNUSS

SUPER-SPRÜHER

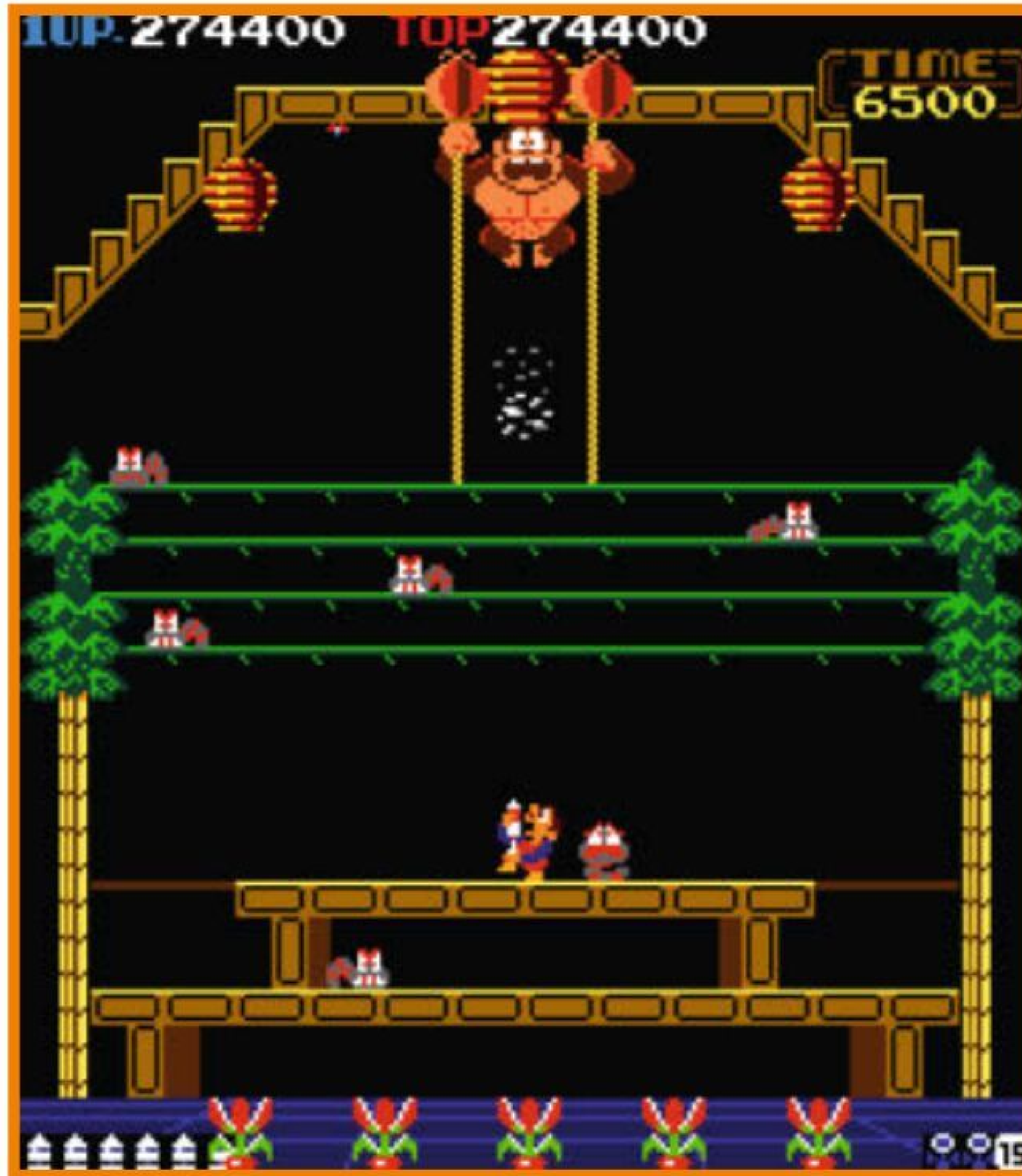


» [GBA] Mario ersetzt Stanley in der modernen Grafikfassung in *Game & Watch Gallery Advance*.



» [Sharp X1] Die lose Adaption von Hudson Soft war im Westen unbekannt, wurde aber von Fans gehegt und 2018 online gestellt.

PFLANZE





DER KÖNIG VON *KONG 3*

Interview mit George Riley, dem Highscore-Inhaber in *Donkey Kong 3*.



RG: Wie begann deine Beziehung zu *Donkey Kong 3*?

GR: Ich sah das Spiel erstmals 1985 im South Pasadena Boys Club. Ich war neun oder zehn, beherrschte einige Spiele ganz gut, aber in *Donkey Kong 3* war ich bald spitze. 1986 kam ich mit 1,45 Millionen Punkten auf die neue Highscore-Anzeige dort. Dann mussten wir umziehen, aber als ich sechs Monate später zurückkam, war mein Rekord noch immer ungebrochen.

RG: Wann hast du deinen bei der Videospielrekord-Organisation Twin Galaxies registrierten Rekord erreicht?

GR: 2011 in Seattle schaffte ich 3.538.000 Punkte auf dem dritten von vier Schwierigkeitsgraden. Später knackte ich sogar 4,25 Millionen. Doch meine Rekorde wurden gelöscht, als Twin Galaxies den Besitzer wechselte. Mein 3,5-Millionen-Spiel konnte ich per DVD-Aufnahme nachweisen, aber die Aufnahme des höheren Scores habe ich irgendwie verloren. Im MAME-Emulator halte ich sogar 6 Millionen Punkte, also bin ich wohl noch nicht fertig mit dem Spiel.

»WENN ICH *DONKEY KONG 3* SPIELE, IST ES, ALS WÄRE ICH EIN ANDERER MENSCH.«

GEORGE RILEY

RG: Hast du einen *Donkey Kong 3*-Automaten?

GR: Früher mal. Darauf habe ich meinen ersten Weltrekord von 2,78 Millionen Punkten aufgestellt. Leider musste ich ihn weggeben. Heute stehen die Dinge wieder besser, aber ich habe noch keinen neuen. Vielleicht eines Tages.

RG: Was hältst du von der NES-Portierung?

GR: Ich bin dankbar, dass sie es portiert haben, aber es ist kein Vergleich zur Arcade-Version. Ich hatte mehr erwartet.

RG: Warum ist das Spiel nicht so beliebt wie die anderen *Donkey Kong*-Automaten?

GR: Im Kern ist es ein Shooter, damit fremdelten wohl die meisten *Donkey Kong*-Spieler. Trotzdem hat das Spiel eine Art Fankult. Andere damals populärere Automaten wie *Space Invaders* sind nicht so kompetitiv wie *Donkey Kong 3*. Ich bevorzuge ein Spiel, das mich lange als Wettkampfspiel motiviert.

RG: Spürst du bei *Donkey Kong 3* noch etwas von der Miyamoto-Magie?

GR: Definitiv. Ich liebe es! Wenn ich *Donkey Kong 3* anwerfe, werde ich zu einem überragenden Spieler. Es ist, als wäre ich ein anderer Mensch. Ich empfinde nichts als Bewunderung für Miyamoto. Ich bin ihm sehr dankbar, dass er der Welt dieses Spiel geschenkt hat!



» [Switch] Ganz kurz erscheinen das Gewächshaus aus *Donkey Kong 3* und Stanleys Spühpistole im Hintergrund des Levels Melone zum Quadrat in *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*.

KONG-CRASHKURS

Tipps zur effektiven Vertreibung von Donkey Kong.







FLOWER POWER

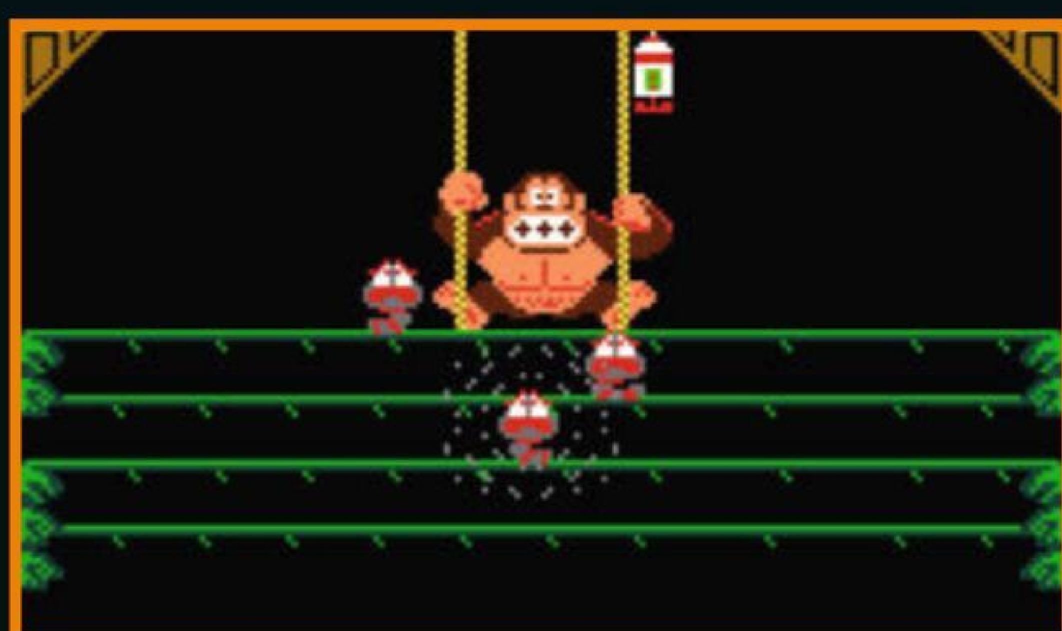
■ Wenn ihr auf einen Highscore aus seid, solltet ihr die Buzzbees davon abhalten, eure Blumen zu stehlen. Ihr erhaltet Punkte für jede, die am Ende der Runde übrig ist, und einen Bonus, wenn ihr alle fünf beschützt.

BESPRÜH MICH!

■ Einmal pro Leben erscheint die Super-Sprühpistole auf der Ranke von Donkey Kong. Schießt ihn herunter und katapultiert den Affen so zum oberen Rand des Bildschirms. Das Power-up kann auch Creepys töten, aber es verschwindet schnell wieder.

UNHEIMLICHER ÄRGER

■ Creepys könnt ihr nicht töten, aber ihr zumindest in die Flucht schlagen – indem ihr sie auf den Ranken beschießt. Trefft ihr sie nicht, schlängeln sie sich auf eure Plattformen, wo sie noch mehr nerven.







SCHLANGENPASS

■ Der goldene Bildschirm erfordert etwas Taktik. Schießt ihr wild herum, lähmt ihr nur die Creepys an den Ranken, statt Donkey Kong zu treffen. Also behaltet sie im Auge und feuert nur, wenn sie aus der Schusslinie sind.

OHREN AUF

■ Ab Runde sechs kommt der Angreifer ins Spiel. Diese fliegende Plage schwirrt um eure Plattform, bevor sie über den Bildschirm saust. Vor jedem Angriff erklingt jedoch ein verräterischer Laut – weicht dann schnell aus.

FIESE KOKOSNÜSSE

■ Ab Runde 15 wirft Donkey Kong nicht mehr nur in goldenen Bildschirmen, sondern überall unzerstörbare Kokosnüsse auf euch. Das verhindert viele bis dahin funktionierende Bewegungsmuster.



» Dieses Magazin-Cover von Denis Loubet wurde als Artwork für *Akalabeth* verwendet.



» Apple IIe mit Applesauce Diskcontroller, mit dessen Hilfe der Inhalt mutmaßlicher Fälschungs-Disketten überprüft wurde.

REPORT

ULTIMATIVES FALSCHSPIEL

Der Skandal um gefälschte *Ultima*- und *Akalabeth*-Spiele – und was Retrospiel-Sammler generell daraus lernen sollten: So lassen sich Fakes erkennen.

Von Tobias Hübner

Von der Gucci-Tasche über die Rolex-Uhr bis hin zum Gemälde von Andy Warhol: Was teuer und beliebt ist, ruft Fälscher auf den Plan, die es schaffen, mehr oder weniger perfekte Kopien herzustellen, die der Laie (und manchmal selbst der Profi) nicht vom Original unterscheiden kann.

Angesichts des enormen Aufwands, der bei solchen Fälschungen betrieben wird, darf es eigentlich nicht verwundern, dass auch bei Sammlern hoch gehandelte Games aus der Steinzeit des PCs gefälscht werden – eine Zeit, in der Spiele aus nicht mehr als einer einzelnen 5¼"-Floppy, einer kurzen Anleitung und einem Coverbild bestanden.

Das bei Sammlern begehrteste Spiel aus dieser Zeit Anfang der 80er ist *Akalabeth*. Das erste von *Ultima*-Erfinder Richard Garriott im Handel verkaufte CRPG war zunächst ein Flop: Nur circa ein Dutzend Kopien wurden im ComputerLand Store in Clear Lake City verkauft. Doch die später vom Publisher California Pacific Computer Company überregional vertriebene Version verkaufte sich rund 30.000-mal – und machte Richard Garriott mit 19 Jahren zum Spitzenverdiener seiner Familie, obwohl Vater Owen Astronaut bei der NASA war.

Spätestens nachdem Richard Garriott dann durch *Ultima I-IX* sowie das Renommee der übrigen Origin-Titel in den Olymp der Spielebranche aufstieg, wuchs auch das Interesse an seinem Erstlingswerk. *Akalabeth* wurde zum Heiligen Gral von Sammlern, aber schon sehr früh gab es den Verdacht, dass Fälschungen des Spiels verkauft werden.

Fälschungen ohne Ende

„Oh Hey, Look: Another Fake Akalabeth!" (Seht, schon wieder ein unechtes Akalabeth) – so lautete die Headline auf der Fan-Seite *Ultima Codex* vom August 2012. Eine andere lautet: „Another Akalabeth For Sale on eBay … Possibly A Fake" (Juli 2011). Im Artikel steht auch, wer diesen Zweifel geäußert hat: Enrico Ricciardi – ein in der Szene bekannter Sammler aus Italien mit einer immensen Sammlung alter Spiele, der – wie alte Foreneinträge zeigen – von der Community immer wieder für Expertisen alter Spiele zu Rate gezogen wurde.

Der professionelle Fotograf, der schon Claudia Schiffer ablichtete, besitzt nicht nur eine der exklusivsten Sammlungen alter Computerspiele mit dem Schwerpunkt „Ultima", sondern hat sich auch durch verschiedene Projekte in der Community verdient gemacht, vom *Ultima Pin-Up*-Kalender, in der Models die Tugenden darstellen, bis hin zur Illustration der zweiteiligen Buchserie *Through the Moongate* über Garriott, *Ultima* und Origin Systems.

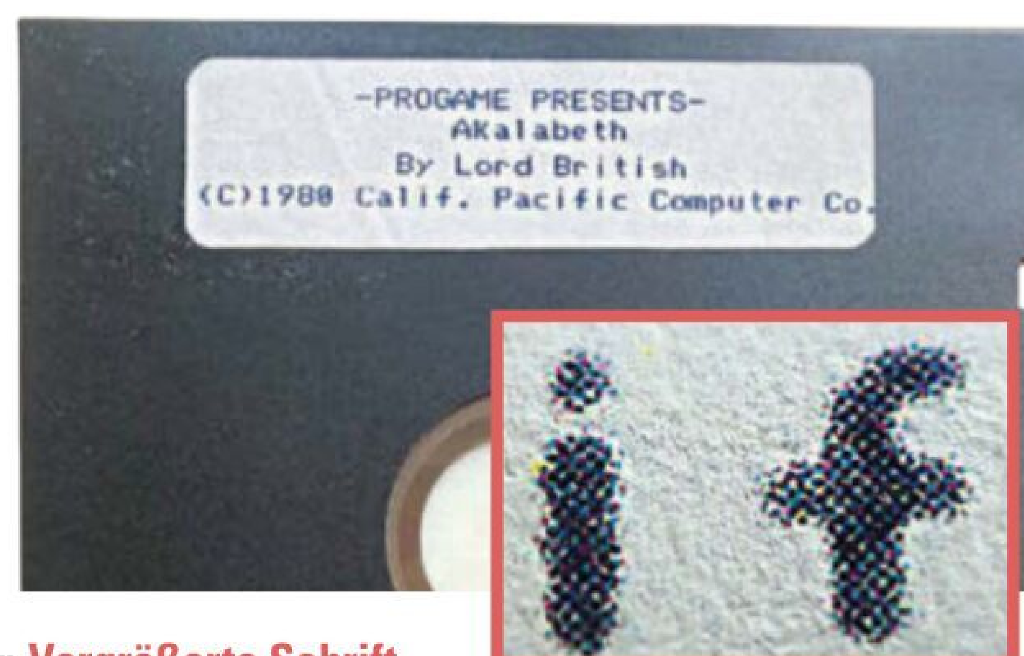
Nun steht Ricciardi, 60 Jahre alt, im Mittelpunkt eines Fälscher-Skandals: Käufer, die gefälschte Spiele von ihm erworben haben, machten den Betrug Ende Mai 2022 öffentlich und erzählten, wie sie die Fakes erkannt haben und mit welchen Methoden sie getäuscht wurden – siehe auch unsere Grafiken. Den Betroffenen zufolge geht es dabei um über 100.000 Euro, die durch Verkäufe gefälschter Spiele an Ricciardi geflossen sein sollen. Der Beschuldigte bestreitet jedoch, die Kopien selbst hergestellt und erkannt zu haben, und zeigt sich in einem Interview mit Ars Technika tief betroffen von den Anschuldigungen. Er durchlebe gerade einen Albtraum, der ihn zerstöre, berichtet er. Alles, was mit Computerspielen zu tun hat, widere ihn nur noch an; das Sammeln habe er eingestellt; seine einzigartige Sammlung soll nach seinem Tod verbrannt werden. Beweise für seine Behauptung, die gefälschten Spiele nicht selbst hergestellt, sondern von einem anderen, anonymen Verkäufer bekommen zu haben, legte er jedoch bislang nicht vor.

Woran erkennt man Fakes?

Unabhängig davon, wer die Kopien hergestellt hat, stellt sich aber für Sammler die Frage, wie man gefälschte Spiele erkennen kann. Die *Big Box PC Game Collectors*-Gruppe auf Facebook hat dazu eine Richtlinie mit Tipps zur Identifizierung von Games-Fälschungen veröffentlicht. Darin enthalten sind wichtige Hinweise für mögliche Käufer: Alle vorhandenen Fotos des Spiels sollte man vor dem Kauf nach Möglichkeit mit einer verifizierten Kopie vergleichen. Misstrauen ist zudem angebracht bei besonders verlockenden Angeboten, die geheim gehalten werden sollen und angeblich nur aufgrund besonderer Kontakte zustande kamen oder über einen Dritten bezahlt werden sollen.

Detailaufnahmen entlarven die Kopie

Auch wenn man kein Original zum Vergleich hat, sind Fake-Floppys meist jedoch schon mit einfachen Tools erkennbar. Sind die Labels etwa mit einem Farbdrucker erstellt worden, reicht meist schon eine Detailaufnahme, um kleine

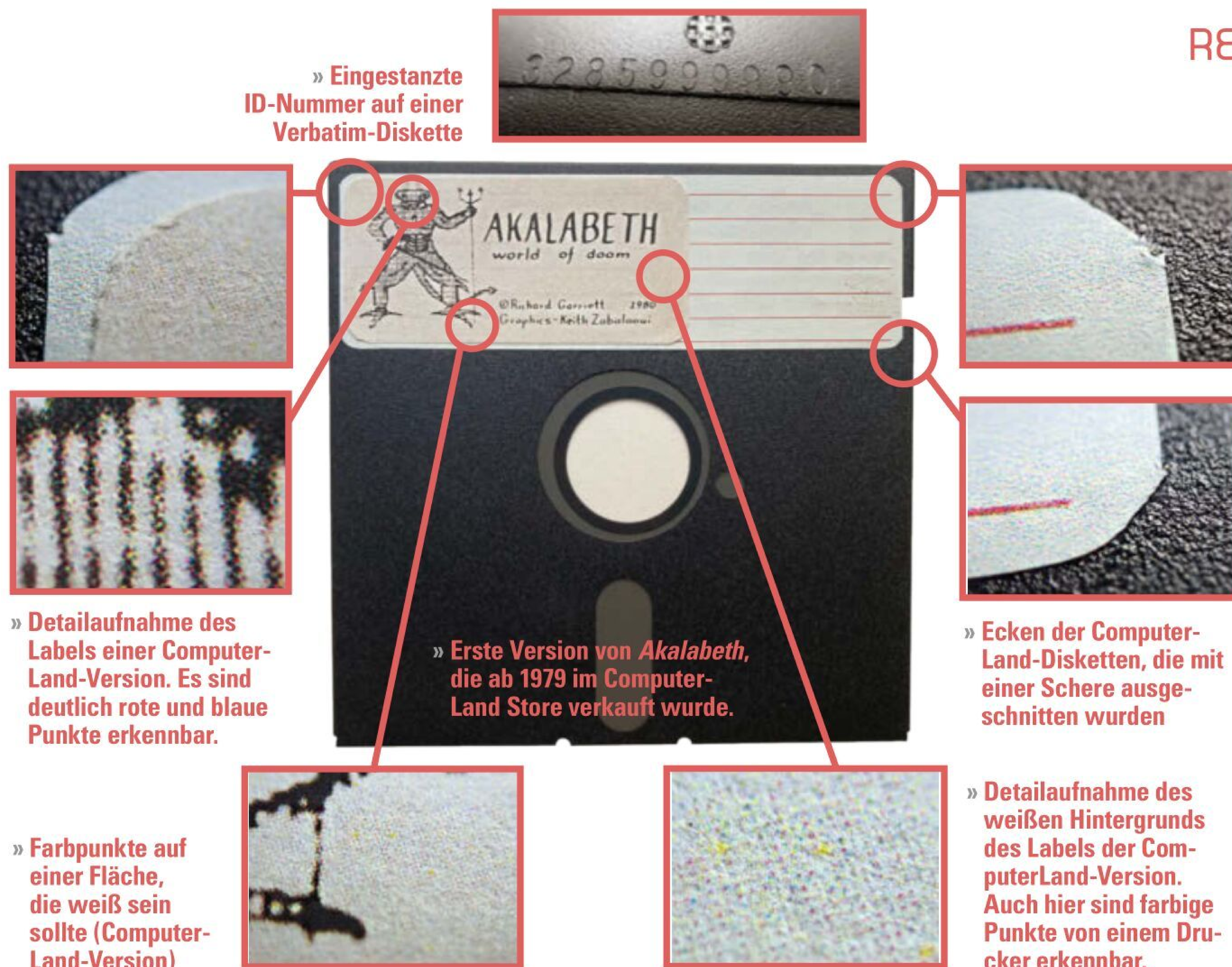


» Vergrößerte Schrift auf dem Label der Progame-Edition von *Akalabeth*: Auch hier sind farbige Punkte erkennbar



» *Akalabeth* wurde 1981 auch zusammen mit *Ultima 1* im *Lord British Starter Kit* von Progame verkauft.

» Ungewöhnliche Kratzer auf dem Label der *Ultima 1*-Diskette von Progame.



» Eingestanzte ID-Nummer auf einer Verbatim-Diskette

» Detailaufnahme des Labels einer Computer-Land-Version. Es sind deutlich rote und blaue Punkte erkennbar.

» Erste Version von *Akalabeth*, die ab 1979 im Computer-Land Store verkauft wurde.

» Ecken der Computer-Land-Disketten, die mit einer Schere ausgeschnitten wurden

» Farbpunkte auf einer Fläche, die weiß sein sollte (Computer-Land-Version)

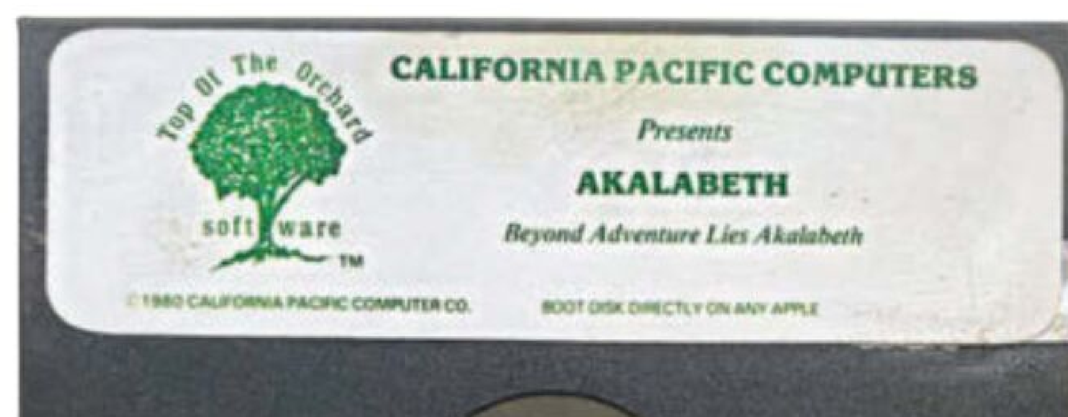
» Detailaufnahme des weißen Hintergrunds des Labels der ComputerLand-Version. Auch hier sind farbige Punkte von einem Drucker erkennbar.

Farbpunkte zu erkennen, die im Original nicht vorhanden sind. Diese finden sich bei manchen Fälschungen auch an Stellen, die eigentlich weiß sein sollten. Mit der gleichen Methode können auch gefälschte Handbücher, Registrierungskarten et cetera identifiziert werden.

Auch ein Blick auf die Ecken der Label kann aufschlussreich sein. Erkennt man Unsauberkeiten, wurden die Ecken mit einer Schere ausgeschnitten und nicht, wie im Original, maschinell erstellt. Die für die erste *Akalabeth*-Version verwendeten Disketten von Verbatim haben zudem eine ID-Nummer auf der Rückseite, die auf einer von Ricciardi erworbenen Fälschung fehlt.

Aber es gibt darüber hinaus noch raffiniertere Methoden, um Fälschern auf die Spur zu kommen: Die interessanteste stammt von John Keoni Morris und nennt sich „Applesauce“. Dabei handelt es sich um einen Controller zum Anschluss alter Apple-II-Laufwerke an moderne PCs via USB. Hiermit lassen sich nicht nur die Inhalte der Disketten auslesen, sondern Metadaten lassen auch Rückschlüsse darauf zu, welches Laufwerk zum Erstellen der Disketten verwendet wurden.

Dennoch lässt sich nicht immer zweifelsfrei sagen, was echt ist und was nicht, denn in der Frühzeit der Computerspiele herrschten noch keine hohen Produktionsstandards, sodass es schon einmal vorkam, dass alte Disketten recycelt und das Label einfach überklebt wurde. Das sieht dann zwar gefälscht aus, ist aber echt. Auch ist nicht immer klar, was überhaupt ein Original ist. Richard Garriott etwa hat noch 2011 an seinem alten Apple II, der auch schon beim Kopieren des Originals zum Einsatz kam, neue Kopien von *Akalabeth* hergestellt und mit alten Labeln beklebt.



» Die *Akalabeth*-Fassung des Publishers California Pacific Computers aus dem Jahr 1980.

Ein großer Vertrauensverlust

Die *Ultima*-Community, insbesondere das Computer Gaming World Museum (*cgwmuseum.org*) und die *Big Box PC Game Collectors*-Gruppe auf Facebook haben neben den bereits erwähnten Tipps übrigens auch viele Bilder veröffentlicht, die dabei helfen, Kopie und Original unterscheiden zu können. Als Fälschung enttarnt wurden dabei nicht nur *Ultima*-Titel, sondern auch andere, sehr seltene Spiele auf Floppy und Kassette, bei denen teilweise sogar die Pappschachtel beziehungsweise Verpackung nachgeahmt wurde.

Unterdessen zieht der Skandal immer weitere Kreise. Da eine gefälschte Kopie von *Ultima 1* – „noch“ originalverpackt (in zugeklebter Folie) – sogar von der Grading-Firma WATA zertifiziert wurde, ist man auch hier alarmiert. In einer Stellungnahme auf Kotaku sagte die Firma, dass sie den Käufer kontaktiert hat und das Spiel erneut prüfen werde.

Was aber trotz einer möglichen Fehlerkorrektur seitens WATA bleiben wird, ist ein großer Vertrauensverlust – nicht nur in Bezug auf Grading-Firmen, sondern auch innerhalb der Sammler-Community, die nun mit der Tatsache leben muss, dass eines ihrer prominentesten Mitglieder es mit den klassischen *Ultima*-Tugenden „Honesty“, „Justice“ und „Honor“ wohl nicht ganz so genau genommen hat. *

DER JÄGER

Retro Gamer hat mit Dominik Reichhardt gesprochen, der maßgeblich daran beteiligt war, den Fälscher-Skandal aufzudecken. Er ist nicht nur langjähriges Mitglied der *Ultima*-Community, sondern auch Teil des *Exult*-Teams, das *Ultima VII* auf modernen PCs am Leben erhält.

RG: Woher kommt deine Leidenschaft für die *Ultima*-Reihe?

DR: Alles fing an, als mir zu C64-Zeiten ein Freund die Disketten für *Ultima IV* in die Hand drückte und meinte, das Spiel sei so gut! Aber ohne das Handbuch, die Hintergrundgeschichte und vor allem die Karte war ich hilflos und gab irgendwann auf. Doch etwas blieb hängen, und als ich einen PC hatte, machte ich mich wirklich auf nach Britannia und spielte alle *Ultima*-Teile durch. Teil 4 legte den Grundstein, aber wirklich begeistert hat mich *Ultima VII*.

RG: Wann hast du zum ersten Mal die Echtheit eines deiner Spiele angezweifelt?

DR: Eigentlich hab ich gar nichts angezweifelt, bis mich ein Freund anschrieb und darum bat, Detailfotos von meinen „Baggie“-*Ultimas* und *Akalabeths* zu machen. Dank der tollen Makrofunktionen in neueren Handys fiel mir leider ganz schnell auf, dass da was mit meinen Floppys und den Papierbeilagen nicht stimmt. Vorher hatte ich keinen Grund zu zweifeln; der Verkäufer war ja sehr bekannt.

RG: Haben sich mittlerweile auch weitere Besitzer von Fake-Games bei dir gemeldet?

DR: Ehrlich gesagt habe ich noch mehrere Sammler angeschrieben, von denen ich wusste, dass sie potenzielle Kunden von Enrico waren. So kamen sieben oder acht weitere Opfer zutage. Einen besuchte ich auch, und wir entdeckten 34 Fälschungen, die bei Enrico gekauft worden waren.

RG: Existieren bereits Fälschungen von Retrospielen, die so gut sind, dass man sie nicht erkennen kann?

DR: Bei dem Sammler mit den vielen Fälschungen gab es neun Spiele, bei denen wir uns nicht sicher sein konnten, ohne ein Original zum Vergleich. Sie hatten ähnliche absichtliche Kratzer und umgebogene Ecken wie viele von den anderen Fälschungen, aber sonst keine deutlichen Spuren. Im Nachhinein betrachtet, hat der Fälscher viele offensichtliche Fehler gemacht, etwa Gebrauchsspuren aufgedruckt und Etiketten von Hand ausgeschnitten. Wenn sich da jemand wirklich Mühe gemacht hat, wäre es gut möglich, dass es viel bessere Fälschungen gibt.

RG: Stimmt es, dass du Richard Garriott einmal eine Sahnetorte ins Gesicht geworfen hast?

DR: Beim 25. Jubiläum des Ultima Fanclubs UDIC im Disneyland LA trat Richard Garriott dem Club bei. Bisher war die virtuelle Begrüßung eines neuen Mitglieds ein *SPLUT* (Geräusch von Sahnetorte ins Gesicht). In diesem Fall sollte es die erste Real-World-Begrüßung werden. Der Tortenwurf wurde in einer geheimen Auktion versteigert, die ich gewann. Schließlich wurde daraus ein Tortenwurfkampf.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Im Jahr 1989 betrat eine Software-Schmiede die Bühne, die zunächst auf Low-Budget-Titel setzte: Capstone. Heute erinnert man sich an die Firma, die mit dem Slogan „Die Spitze der Unterhaltungs-Software" warb, vor allem wegen einigen der übelsten Spiele der 90er. Was lief damals schief?



» **[PC] Capstone veröffentlichte viele Lizenztitel, darunter einen zu *Bill & Ted*.**

» **[PC] *William Shatner's TekWar* nutzte als eines der ersten Spiele die beliebte Build-Engine.**



» **[PC] Hinter der ersten Tür von *Corridor 7: Alien Invasion* lauern die Credits.**

Die Geschichte von Capstone beginnt mit der Firma IntraCorp, die 1984 von Leigh Rothschild in Miami gegründet wurde und Billigsoftware in den Handel lieferte. Ein Jahr später stieß der Programmierer Rick Leinecker zu IntraCorp und arbeitete an *Space Math,* einem Lernspiel für den Atari ST. Außerdem war er für die Story von *Murder on the Atlantic* verantwortlich, wie er berichtet. Für seine ehemalige Firma findet er wenig warme Worte: „Alle damaligen Titel von IntraCorp waren totaler Schrott, etwa *Business Card Maker* oder *Bumper Sticker Maker.*" Als Rothschild 1988 die Lizenz zu einer Reihe von Kasinospielen ergattern konnte, gründete er zu diesem Zweck die Firmentochter Capstone. Das Ziel war, mit Hilfe externer Entwickler so viel Low-Budget-Software wie möglich zu produzieren.

Über die Arbeit an der Videospielumsetzung des Tom-Clancy-Romans *Der Kardinal im Kreml* berichtet Rick: „Ich denke nicht, dass Tom Clancy bei dem Spiel überhaupt beteiligt war." Leider war das Spiel kein großer Er-

Caps

> »Alle damaligen Titel von IntraCorp waren totaler Schrott.«
>
> RICK LEINECKER

folg, was aber insgesamt gesehen keine Rolle spielte, da IntraCorp haufenweise Software herausbrachte. Auch bei *Miami Vice*, das auf der Fernsehserie basierte, war der Lizenzgeber nicht involviert, wie Rick erklärt: „Ich habe einfach ein paar Levels aus dem gemacht, was ich aus der Serie kannte. Außerdem bin ich schließlich in Miami aufgewachsen."

An die folgende Periode als technischer Leiter erinnert sich Rick nur ungern. „Die Arbeit bei Capstone war schwierig. Wir fanden keine guten Leute, weil wir nur wenig zahlen wollten. In den Meetings wurden sie dann auch noch wegen schlechter Leistungen zur Schnecke gemacht. Viele kamen und gingen." Kurz bevor Rick 1993 ebenfalls der Firma den Rücken kehrte, strebte Capstone nach einem Wandel.

Auch der Musiker Joe Abbati bestätigt dies, der frisch aus der Schule bei Capstone anheuerte. „Ich denke, dass sich Capstone neu aufstellen und von Titeln wie *Home Alone* distanzieren wollte. Außerdem mussten wir uns als Entwickler und Publisher neu organisieren." Trotzdem gilt das Jahr 1993 als der Beginn der Ära, in der Capstone sich den zweifelhaften Ruf als eines der schlechtesten Studios der Neunziger erarbeitete.

Amy Boylan-Smith, die 1992 bei Capstone anfing, verantwortete als ausführende Produzentin die meisten Titel bis zum Ende der Firma. Sie war aber auch für das Testen zuständig und dafür, dass das Team alles hatte, was es brauchte. „Damals", erinnert sie sich, „wuchs die Firma stark und musste nach dem Hurrikan ‚Andrew' in ein neues Gebäude umziehen."

Als einer der ersten Programmierer für die neuen Titel wurde Rafael Paiz verpflichtet, der dies als aufregende Zeit empfand, auch weil Capstone die neueste Grafiktechnologie in die Hände bekam, unter anderem die Engine von *Wolfenstein 3D* direkt von id Software. „Zum Glück konnten wir sie direkt auf einem PC installieren und ohne größere Probleme einen Build erstellen", erinnert Rafael sich. „Als wir herausgefunden hatten, wie die Tools funktionierten, etwa der Level-Editor oder das Sprite-Werkzeug, studierten wir viele Dateien mit C-Code."

Im Jahr 1994 kam mit *Corridor 7: Alien Invasion* einer der ersten Shooter mit Online-Multiplayer überhaupt von Capstone. „Am Anfang arbeitete nur ein kleines Team an dem Titel", berichtet Rafael. „Dies änderte sich schnell, als Les Bird, Jeff Schultz, Joe Abbati und ich selbst dazukamen. Wir optimierten den Code von *Wolfenstein* und fügten Netzwerkunterstützung hinzu, genauso wie ein neues Sound-System, texturierte Böden und eine stabilere KI."

Im gleichen Jahr veröffentlichte die Firma mit *Operation Body Count* einen weiteren Shooter, bei den Scott Nixon als Teil des Grafikteams hinzustieß. „Ja, das war ich, der einfach ein paar Sprites aus *Doom* überpinselt hat, um sie bei *Operation Body Count* zu ▶

ZEITSTRAHL

1987
SPACE MATH – ATARI ST
Diese Lernsoftware wurde als Teil der Low-Budget-Reihe bei IntraCorp veröffentlicht.

1988
MURDER ON THE ATLANTIC – MS-DOS
Dieser Titel – Rick hatte die Geschichte dafür verfasst – war eines der ersten Spiele, die von IntraCorp auf den Markt kamen.

1989
MIAMI VICE – ATARI ST/MS-DOS
Miami Vice bot viel Hüpf-Action, aber auch einige Levels mit Auto- oder Schnellbootrennen im Stil der kultigen Fernsehserie.

1990
TOM CLANCY'S THE CARDINAL OF THE KREMLIN – AMIGA/MS-DOS
Für diesen Strategietitel bekam IntraCorp die Lizenz von Tom Clancy. Ihr musstet darin ein Netz von Laserabwehrstellungen aufbauen, bevor Russland ein ähnliches Projekt fertigstellen konnte. Der Autor war allerdings in keiner Weise an der Entstehung des Spiels beteiligt.

1991
TRUMP CASTLE II – MS-DOS
An die Kasinotitel mit der Marke Donald Trump erinnern sich die Entwickler als einfache und schnelle Arbeit.

1991
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE – AMIGA/COMMODORE 64/MS-DOS
Viele der Neunziger-Titel von IntraCorp waren Lizenztitel, die von externen Teams entwickelt wurden. Hier mussten Bill und Ted verschiedene Zeitebenen besuchen, um Material für einen Schulaufsatz zu besorgen.

1992
HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK – PC
Im Gegensatz zur Konsolenfassung bot diese Version Bilder aus dem zugehörigen Film. Der Titel wurde von Manley & Associates programmiert, aus denen später EA Seattle wurde.

1992
LA LAW: THE COMPUTER GAME – MS-DOS
Dieses Grafikadventure wurde bei Synergistic Software entwickelt und von Capstone veröffentlicht. Es nutzte Standbilder aus der gleichnamigen Gerichtsserie.



» [PC] Bei *Home Alone 2: Lost in New York* flieht Kevin immer wieder vor den Gaunern Harry und Marv.



» [PC] Sobald der arme Homey einen Fuß vor die Tür setzt, wird er von Dieben aller Art belästigt.

tone



WO SIND SIE HEUTE?

AMY BOYLAN-SMITH

■ Amy kam 1992 als Verantwortliche für die Produktion der meisten Titel ab 1993 zu Capstone. Innerhalb von vier Jahren wurde sie stellvertretende Geschäftsführerin. Danach ging sie zu Acclaim und arbeitete dort an *Turok* und der *Alien*-Trilogie.

LEIGH ROTHSCHILD

■ Leigh war der Gründer von IntraCorp – und damit auch der Tochter Capstone – sowie Geschäftsführer beider Firmen. Auch heute arbeitet er noch im IT-Bereich und gründete 2018 die Technologiefirma Qmage.

SCOTT NIXON

■ Scott stieß bereits als Schüler zur Firma, als er in einem Elektronikladen jobbte, in dem Leigh Rothschild gerne einkaufte. Er erstellte die Sprites für *Corridor 7: Alien Invasion* und verantwortete das Level Design von *Operation Body Count* und *Witchaven*. Seitdem arbeitete er an diversen Titeln mit Agatha-Christie-Lizenz sowie an *The Elder Scrolls Online*.

RAFAEL PAIZ

■ Rafael arbeitete für Capstone als Programmierer an *Operation Body Count* und später an allen Shootern bis *Witchaven II*. Seitdem hat er bei *Redneck Rampage* mitgewirkt, ebenso wie bei *Return to Castle Wolfenstein* und bei *The Matrix: Path of Neo*.

JOE ABBATI

■ Joe wurde direkt aus der Uni heraus verpflichtet, an der er Musikingenieurwesen studiert hatte. Er kümmerte sich um alles, was mit Audio zu tun hatte: Sound-Design und Komposition, aber auch Programmierung. Nach 1996 arbeitete er an verschiedenen PlayStation-Titeln, darunter *Duke Nukem: Time to Kill.*

RICK LEINECKER

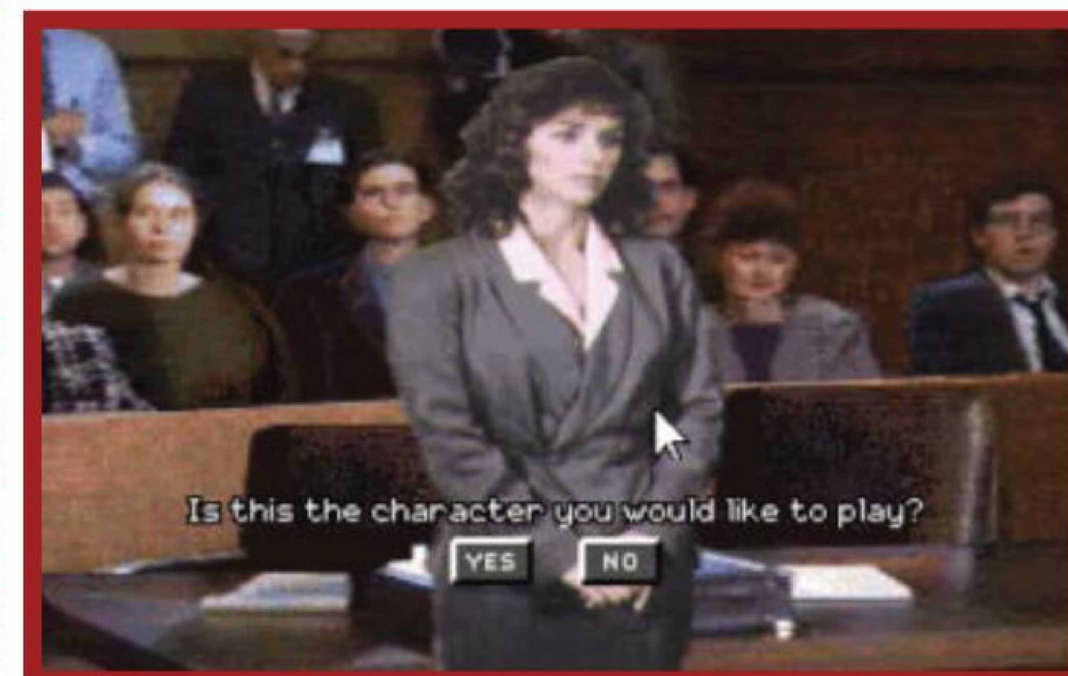
■ Ricks erster Ausflug in die Welt der Videospiele war die Geschichte zu *Murder on the Atlantic* für Atari- und Apple-Systeme. Ursprünglich 1987 als leitender Entwickler eingestellt, überwarf er sich 1993 mit Leigh Rothschild und verließ IntraCorp/Capstone. Er ist immer noch in der IT-Branche aktiv.

▶ verwenden", bestätigt er uns. „Ehrlich gesagt dachte ich damals nicht groß darüber nach. Ich konnte so einfach Zeit sparen und glaubte, dass ich sie genügend verfremdet hätte, um keine rechtlichen Probleme zu bekommen."

Nach den ersten Shootern bekam Capstone die BUILD-Engine in die Hände, die damals noch gar nicht fertiggestellt war. „Ken Silverman war etwa 16, als er damals den Kern der Engine für *Duke Nukem 3D* schrieb", erzählt Rafael. „Der Editor behob viele der Probleme, die wir bei *Wolfenstein* gehabt hatten. Leider konnte die Grafikabteilung keine richtig tollen Kreaturen und Monster fabrizieren. Ihre Arbeitsmoral war ziemlich niedrig, hauptsächlich wegen der engen Zeitvorgaben."

Nach ihrer schönsten Erinnerung an Capstone gefragt, gibt Amy Boylan-Smith *TekWar* zu Protokoll. Besonders stolz ist sie darauf, die Lizenz zu der Fernsehserie von William Shatner ergattert zu haben: „Trotz des schmalen Budgets gab es eine große Erwartungshaltung. Aber wir haben es geschafft, dass William Shatner für die Aufnahmen persönlich vorbeikam. Das war für mich als großer Fan sehr aufregend!" *TekWar* war eines der ersten kommerziellen Spiele, das die BUILD-Engine nutzte. „Shatner war sehr freundlich und interessiert, er kam ein paar Mal mit seiner Frau in unser Studio", ergänzt Scott. „Einmal wollten wir in ein Restaurant, bei dem man normalerweise nie einen Tisch bekam. Mit Shatner im Schlepptau klappte das sofort! Im Rückblick wünschte ich, dass ich den Titel ein wenig ernster genommen hätte – er hatte wirklich Potenzial!"





» [PC] Bei *LA Law* könnt ihr verschiedene Charaktere übernehmen, was allerdings kaum einen Unterschied macht.

Rafael Paiz erklärt zur damaligen Arbeitsweise: „Die Produktion der Spiele verlief nicht viel anders als bei anderen Studios, allerdings mit einem großen Unterschied. Bei Capstone gab es nie irgendwelchen Pflichtenhefte, Entwürfe oder technischen Vorgaben. Wir bekamen einfach sechs Monate und fingen an. Was wir in solch kurzer Zeit auf die Beine stellten, grenzt an ein Wunder!"

Von 1993 bis 1996 veröffentlichte Capstone allein fünf Shooter, was heute nur schwer denkbar wäre. So kam 1995 *Witchaven*, das klar von *Heretic* von Raven Software beeinflusst war. Auch wenn das Team es schaffte, den Titel rechtzeitig auszuliefern, kam es dabei zu Problemen, wie Rafael zu berichten weiß. „Das Spiel wurde nicht vollständig getestet und hatte viele

» William Shatner kam für die Aufnahmen persönlich vorbei. Das war für mich als großer Fan sehr aufregend! « AMY BOYLAN-SMITH

DIE WICHTIGSTEN TITEL



OPERATION BODY COUNT

MS-DOS – 1994

■ Dieser Shooter wurde von Capstone mit einer verbesserten *Wolfenstein 3D*-Engine entwickelt. Genützt hat das nichts – in der *PC Player* 4/95 wurde er als „Minus-Gipfel der schlechten 3D-Ballerspiele" bezeichnet.



CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

MS-DOS – 1994

■ Auch dieser Sci-Fi-Shooter, der in der „fernen" Zukunft von 2012 spielte, nutzte dieselbe Engine. Er kam zwar besser an als der Vorgänger, stand jedoch klar im Schatten des soeben erschienenen *Doom*.

»Wir bekamen einfach sechs Monate und fingen an. Was wir in solch kurzer Zeit auf die Beine stellten, grenzt an ein Wunder!« RAFAEL PAIZ

Fehler. Nur dank dem lieben Gott konnte man manche Levels durchspielen, ohne neu laden oder von vorn beginnen zu müssen."

Auch beim zweiten Teil war Rafael beteiligt. „Das Spiel war eigentlich eher ein Erweiterungspaket denn eine echte Fortsetzung. Am Ende hatten wir einfach viel zu wenig Zeit, um es ordentlich fertigzustellen", erklärt er. So wurde *Witchaven II* zum letzten Titel von Capstone, wie sich Scott Nixon erinnert. „Die Firma wollte zu jenem Zeitpunkt unbedingt an die Börse. Leigh brachte nahezu jede Woche neue Investoren ins Büro und wir mussten den ganzen Werbezirkus aufführen. Daher waren wir mit anderen Dingen als *Witchaven II* beschäftigt, und so wurde daraus eher ein DLC als ein vollständiges Spiel. Danach musste Capstone dichtmachen, doch ein paar von uns blieben noch, als die Firma versuchte, etwas mit VR für den Immobilienmarkt zu machen. Das klappte ebenfalls nicht, sodass auch ich kurz danach meinen Hut nahm."

Ist sich die damalige Produzentin Amy Boylan-Smith bewusst, dass Capstone als eines der schlechtesten Studios der Neunziger gilt? „Für mich waren die Spiele gar nicht so übel", antwortet sie. „Jedenfalls fand ich sie damals nicht so schlecht, wie die Leute heute sagen." Rafael hingegen macht die fehlende Qualitätssicherung verantwortlich: „Es wurde übereilt getestet und die Spiele waren unfertig. Außerdem hatten wir keine Bugtracking-Software, was das Ausmerzen von Fehlern zu einer chaotischen Angelegenheit machte."

Davon abgesehen verschlechterte sich die Stimmung im Büro am Ende zusehends, wie Rafael berichtet. „Morgenappelle, Überwachungskameras, Kapitalverwässerung und der vergeigte Börsengang trugen nicht gerade zu einer guten Arbeitsmoral bei. Es gab immer böses Blut zwischen den Entwicklern und den Leuten vom Marketing. Ich fand das zwar abwegig, aber das Marketing-Team lobte immer nur die externen Entwickler, die unfertige oder kaputte Spiele ablieferten." Dennoch erinnern sich viele der damaligen Teammitglieder gerne an diese Zeit und sind sich einig, dass die Firma ihnen den Weg in die Spielebranche geebnet hat. Scott Nixon hebt hervor, wie Amy dabei half, sein nachfolgendes Studio zu finanzieren und auch Rafael erinnert sich an die gute Zusammenarbeit mit ihr.

Jedoch wurde aus Capstone durch zu hohe Erwartungen und zu niedriges Budget bekanntermaßen nie „die Spitze der Unterhaltungs-Software". Viele talentierte junge Entwickler fanden dennoch über Capstone ihre Berufung und konnten später unter besseren Bedingungen weitermachen. Die meisten Titel lohnen sich heute nicht mehr, obwohl man sich fragen muss, was daraus mit mehr Zeit und angemesseneren Ressourcen hätte werden können. *





» [PC] Leider haben wir gerade kein Kleingeld für einen Hot Dog dabei.

ZEITSTRAHL

1993
HOMEY D CLOWN – MS-DOS
Auch dieser schräge Titel wurde von Synergistic programmiert und erschien bei Capstone. Joe Abbati, der damals für die QS zuständig war, meint, dass die Lizenz zum Erscheinungszeitpunkt eigentlich niemanden mehr interessierte.

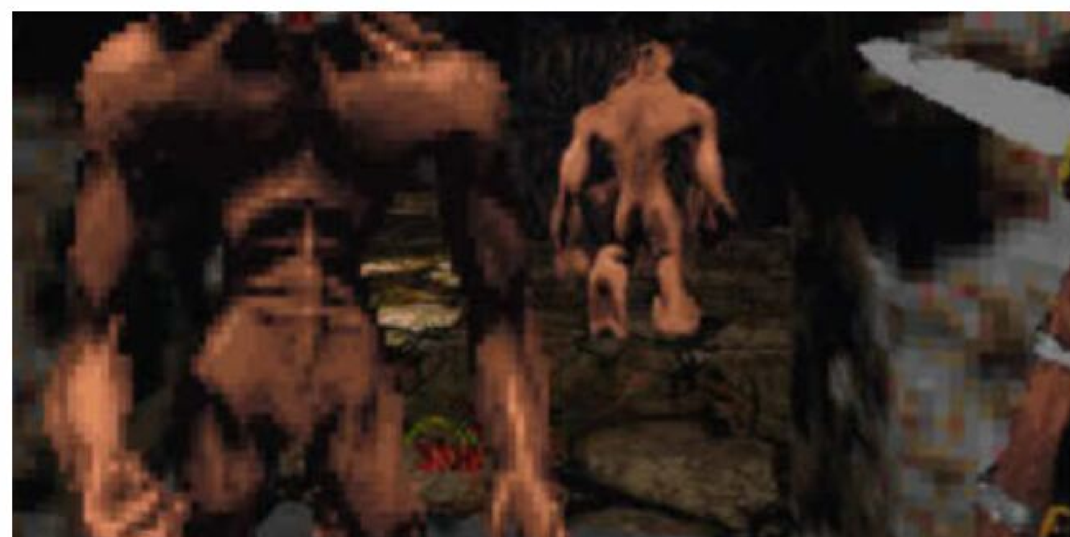
1993
THE BEVERLY HILLBILLIES – MS-DOS
Viele frühere Entwickler benennen diesen Titel, der ebenfalls von Synergistic kam, als einen der schlechtesten von Capstone überhaupt. Es handelte sich wiederum um ein Grafikadventure, das sehr ähnlich zu den anderen des Publishers war.

1993
GRANDMASTER CHESS (CD-ROM EDITION) – MS-DOS
Für die damalige Zeit war dieser Schachtitel grafisch sehr ansprechend. Grafiker Scott Nixon erinnert sich, dass es einen Cheat-Code gab, um sämtliche Kleidung der Figuren zu entfernen, er hat ihn jedoch vergessen.

1993
TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY – CHESS WARS – MS-DOS
Mit der gleichen Engine und Steuerung wie bei *Grandmaster Chess* bot dieser Titel Figuren aus *Terminator 2*, die sich beim Schlagen blutige Gemetzel lieferten.

1993
DISCOVERIES OF THE DEEP – MS-DOS
Bei diesem Lernspiel musstet ihr versunkene Schätze (und Schiffe wie die Titanic) mit U-Booten und Bergungsschiffen heben.

1995
ZORRO – MS-DOS
An *Zorro* war manches bemerkenswert: Das Hüpfspiel wurde von einem anderen Team als der Shooter entwickelt und orientierte sich stark an *Prince of Persia*. Der Soundtrack kam allerdings bei beiden Titeln von Bobby Prince, dem Komponisten von *Doom* und dessen Fortsetzung.



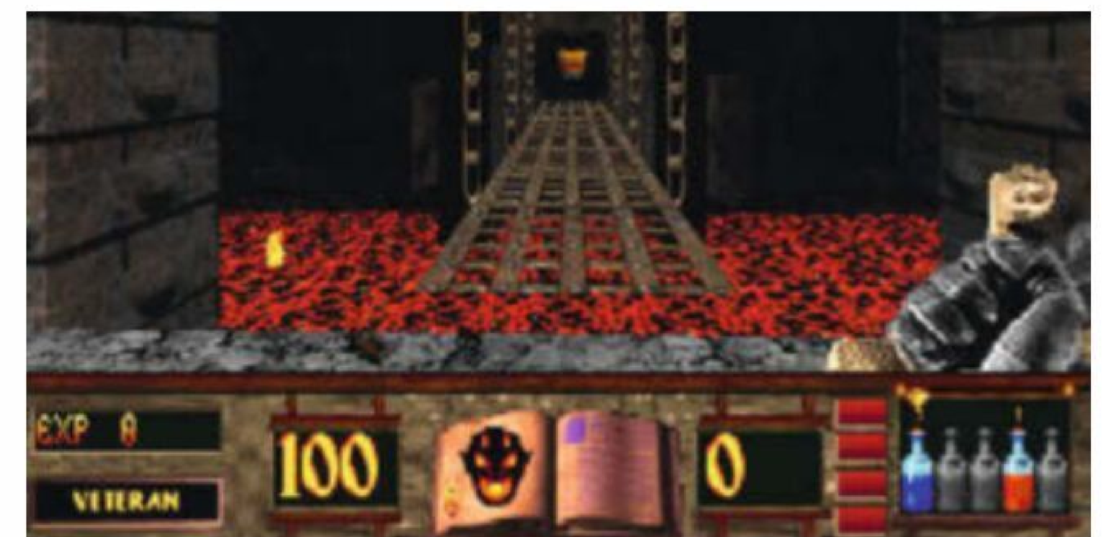
WITCHAVEN
MS-DOS/Windows – 1995

■ Als nobler Ritter Grondoval müsst ihr die böse Hexe Illwhyrin aufhalten, die das Land Stazhia mit einem Bann belegt hat. Trotz dieser Zungenbrecher gilt dieser Titel als einer der besten im Portfolio von Capstone.



WILLIAM SHATNER'S TEKWAR
MS-DOS – 1995

■ Bei *TekWar* erfüllt ihr verschiedene Missionen, die euch von Shatner in kurzen Videoschnipseln übertragen werden. Nach jedem Level gibt es weitere derartige Sequenzen, wobei der Schauspieler euch üblicherweise dafür rügt, zu viele Unschuldige getötet zu haben.



WITCHAVEN II: BLOOD VENGEANCE
MS-DOS/Windows – 1996

■ Der allerletzte Titel von Capstone sollte eigentlich ein vollwertiges Spiel werden, kam dann aber eher als Erweiterung daher. Grondoval geht darin wieder auf die Jagd – diesmal nach Illwhyrins ebenso böser und unaussprechlicher Schwester, Cirae-Argoth.

Scavenger 4

NOVASTORM: ERST RENDERN, DANN STREAMEN



» PUBLISHER: FUJITSU
» ERSCHIENEN: 1994
» HARDWARE: FM-TOWNS

Von Winnie Forster

» RETRO-REVIVAL

Das Gros britischer Game-Verlage, die uns mit Speccy-, C64-, CPC-, ST- und Amiga-Hits versorgt hatten, verschwanden beim Übergang in die SNES- und PlayStation-Ära sang- und klanglos. Den Absprung vom Heimrechner ins Konsolenlager schaffte nur, wer technische Trends und Japans Aufstieg antizipierte: Rare wurde zum Nintendo-Partner, Argonaut RISC-Spezialist, Core programmierte für JVC und Sega. Psygnosis setzte auf CD-Rom, bandelte erst mit Fujitsu, dann Sony an.

Als Amiga-Teenager bewundere ich Psygnosis wegen audiovisueller Qualitäten, Soundtracks, Sprach-Samples und Intro-Filmen, rümpfe übers schwache Gameplay aber die Nase. Das ändert sich mit *Blood Money* und *Lemmings;* auch *Killing Game Show* finde ich nicht schlecht. Als ich dann als frischgebackener *Power-Play*-Redakteur erstmals Psygnosis besuche, zeigt man mir keine Floppy-Neuheit, sondern einen futuristischen Desktop-Turm von Fujitsu, in dem eine CD rotiert und den ich nur aus Japan-Magazinen kenne: „Optischen Speichermedien gehört die Zukunft", erklärt Psygnosis und übt mit der *Shadow of the Beast*-Umsetzung auf FM-Towns.

16-Bit-Fans bekommen nicht so richtig mit, dass Psygnosis den Amiga längst abgeschrieben hat und Nintendos brandneue SNES-Konsole einfach überspringen möchte, zugunsten der Next-Generation. „Hier sah ich die Zukunft", erinnert sich Richard Browne auf Pushsquare.com an sein Psygnosis-Vorstellungsgespräch 1989: „Ein grauer Kasten mit CD-ROM-Fach und exquisiter 3D-Grafik, absolut flüssig." Die Psygnosis-Künstler geben Bitmap-Scrolling und Sprites zugunsten CGI auf, rendern anfangs mit *Sculpt 3D* auf Amiga und nehmen dann Workstations von Silicon Graphics in Betrieb. Sie sind damit die ersten, fünf Jahre vor *Donkey Kong Country* und zwei Generationen vor dem SGI-gepimpten N64. 1989 erlebt Browne vorab gerenderte CGI nicht als kurze Sequenz, sondern kontinuierlichen Spielfluss: „Auf FM-Towns lief das konstant ohne Ruckeln und Pause – ich war baff."

1990 fängt Browne bei Psygnosis' Advanced Technology Group an, die an Video-Kompression und -Streaming forscht und – weil es damals noch null CD-Konsolen gibt – ihr erstes Spiel für den Superrechner FM-Towns entwickelt, den es nur in Japan gibt. Als englisches FMV-Debüt schafft es *Microcosm* aufs Titelbild der *EDGE*-Startausgabe, doch es ist mehr eine Fingerübung, die auf Mega-CD grieselig umgesetzt wird und keine Aufmerksamkeit erregt.

Interessanter ist das zweite CD-Spiel, ein galaktischer Shooter: *Scavenger 4* (auch als *Novastorm* bekannt). Ich leihe mir eine exotische Marty-Konsole vom Import-Händler, um es zu testen, bin erst skeptisch, dann hypnotisiert. Nur die Raumschiffe und Grafikeffekte sind traditionell animiert, alle Hintergründe vorab CGI-gerendert: Mein Raumschiff flitzt über grüne Hügel, durch Lavawelten und vorbei an Osterinsel-Ruinen, dazu wummert ein Techno-Soundtrack. Ich kenne Videofilm-Shooter aus der frühen 80er Jahren, doch nur mit B-Movie-Realfilm, nicht mit 3D-Computergrafik. Der CAD-Mech, den





ich im *The Killing Game Show*-Intro bewunderte, tritt mir hier als Obermotz entgegen!

Heute erscheint *Scavenger 4* als herausragender Vertreter einer kurzen Übergangsphase der Game-Evolution, die nur zwei oder drei Jahre dauerte: 1991 fasziniert Namcos *Starblade* als CGI-Shooter „auf Schienen", 1993 *Silpheed* fürs Mega-CD und natürlich die *Star Wars: Rebel Assault*-CD-ROM. Danach ist FMV-CGI-Gameplay schon wieder obsolet, weil PlayStation und Co. 3D-Landschaften in Echtzeit animieren können. Für die Sega-, 3DO- und PS1-Umsetzungen, die 1994/95 als *Novastorm* erscheinen, interessiert sich kein Mensch mehr. Dennoch rentieren sich Psygnosis' frühe Experimente mit Zukunftstechnik, CD-ROM und CGI. Sony macht Liverpool zur Entwicklungszentrale für die PS1-Konsole – und als ich Psygnosis erneut besuche, enthüllt mir der junge Designer, der *Scavenger 4* schuf, diesmal eine Art futuristische 3D-Achterbahn. Diese wird mit ihren Renngleitern nicht vorgerendert, sondern in Echtzeit berechnet. „Wir nennen es WipEout", meint Nick Burcomb damals. *



TOP 25 GAMECUBE SPIELE

NINTENDOS GAMECUBE WIRD IN KÜRZE 21 JAHRE ALT – DAMIT WÄRE WOHL IN JEDEM STAAT DIE VOLLJÄHRIGKEIT ERREICHT! IN DER KURZLEBIGEN VIDEOSPIEL-BRANCHE ABER IST DER PUTZIGE LILA WÜRFEL SCHON FAST WIEDER VERGESSEN. DAS DARF NICHT SEIN, WESHALB WIR MIT 25 SEINER BESTEN SPIELE AN IHN ERINNERN!



25 Tales of Symphonia



■ ENTWICKLER: **Namco Tales Studio**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2003**



■ Lloyds Abenteuer dreht sich darum, Sylvarant zu retten – die Story ist typische RPG-Kost. Der erste Teil der *Tales*-Serie beeindruckte uns dennoch mit liebevoller Cel-Shading-Optik und einem exzellenten Kampfsystem.

24 Skies of Arcadia Legends

■ ENTWICKLER: **Overworks**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2002**



■ Segas Rollenspiel war bereits auf der Dreamcast ein Klassiker. Die GameCube-Portierung ist eine schöne Steigerung, mit brandneuen Sidequests und besserer Performance.

23 Pikmin 2

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD**
■ GENRE: **Strategie** ■ JAHR: **2004**



■ Im zweiten Teil seid ihr wieder mit Captain Olimar unterwegs. *Pikmin 2* hat eine deutlich bessere KI als der Vorgänger und führt zwei neue Gegnertypen ein (weiß und lila).

22 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

■ ENTWICKLER: **Konami/Silicon Knights**
■ GENRE: **Stealth** ■ JAHR: **2004**

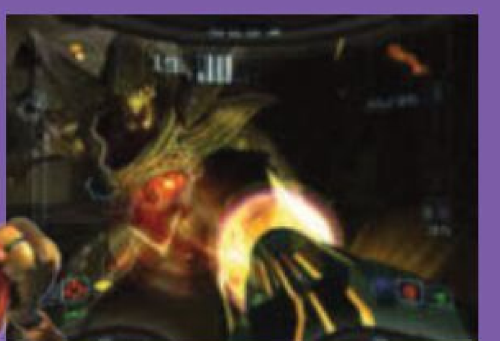


■ *Twin Snakes* liebt man entweder, oder man hasst es. Die Fans lieben die modernere Grafik und frischen Spielmechaniken, die Zweifler hassen die neue Audio-Untermalung und die übertriebenen Cutscenes. Im Kern ist *The Twin Snakes* ein stimmiges Schleichspiel.

21 Metroid Prime 2: Echoes

■ ENTWICKLER: **Retro Studios**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2004**

■ Der Mehrspielermodus von *Echoes* kam nicht gut an, Retro Studios' zweiter *Metroid*-Titel behält aber auch viele der Qualitäten des Originals bei. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig.





HENSHIN-A-GO-GO BABY!

20 VIEWTIFUL JOE

■ ENTWICKLER: **Capcom Production Studio 4** ■ GENRE: **Action** ■ JAHR: **2004**



***Viewtiful Joe* wurde als Teil einer Reihe von GameCube-Spielen angekündigt, die als „Capcom Five" bekannt wurden, und ist eines der stilvollsten und einfallsreichsten Spiele für das System.** Nachdem Joe und seine Freundin beim Anschauen eines Films ins Movieland gezogen werden, schlägt er sich durch sieben Beat-em-up-Levels mit Plattform- und Rätseleinlagen, um sie zu retten. Glücklicherweise erhält er die Fähigkeit, sich in einen Superhelden zu verwandeln. Mit den Cel-Shading-Grafiken werden Joes VFX-Fähigkeiten schön in Szene gesetzt.

UND ACTION! JOES SUPERKRÄFTE IM DETAIL

Zeitlupe



■ Ein Klassiker der Filmtechnik. Joe kann in Zeitlupe natürlich einfachen Angriffen ausweichen, aber auch Kugeln ablenken und mehr. Ihr dürft mehrere Gegner ineinanderschleudern, was sich positiv auf eure Kampfbewertung auswirkt.

Vorspulen



■ Wenn ihr einmal schnell über den Bildschirm huschen müsst, ist dies die Technik dafür. Die Kämpfe werden zwar etwas kniffliger, aber Joes Schnellfeuerangriffe sind ebenfalls sehr stark.

Zoom



■ Bringt ihr die Kamera näher ans Geschehen, erhält Joe eine Reihe neuer Angriffsmöglichkeiten. Er lässt seine Fäuste auf die Gegner niederprasseln, ein verheerender Drehkick schickt selbst die dicksten Brocken auf die Matte.











FEINES **TAKTIEREN**

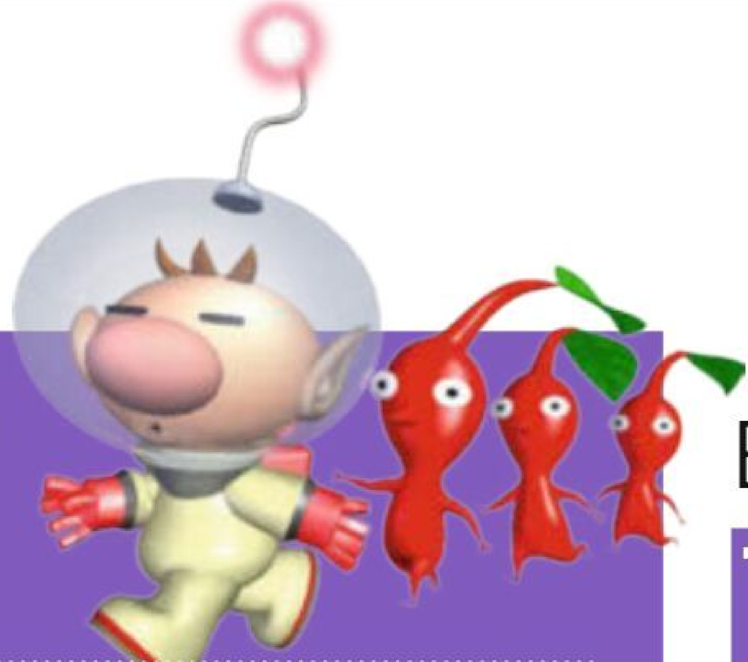
19 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

■ ENTWICKLER: **Intelligent Systems** ■ GENRE: **Taktisches RPG** ■ JAHR: **2005**

Zu Beginn der GameCube-Ära war *Fire Emblem* für die meisten Nintendo-Fans außerhalb Japans eine unbekannte Größe. In ihrem Heimatland wird die Serie jedoch seit Langem für ihre Kombination aus Permadeath-Rundenschlachten und epischen Fantasy-Geschichten geschätzt. Auf dem GameCube werdet ihr mit dem ersten 3D-Teil belohnt. In diesem Meisterwerk von Intelligent Systems versucht ihr, eine Invasion zu vereiteln und die verbannte Prinzessin zurück auf den Thron zu bringen. *Fire Emblem: Path of Radiance* ist inzwischen ein begehrtes Sammlerstück, gut erhaltene Exemplare kosten etwa 180 Euro. ▶







EINSAM **GESTRANDET**

18 PIKMIN

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD** ■ GENRE: **Strategie** ■ JAHR: **2001**

Während viele GameCube-Titel ihre N64-Vorgänger weiterentwickelten, war *Pikmin* ein komplett neues Konzept, eine Mischung aus RTS und Puzzle-Spiel. Als Captain Olimar habt ihr 30 Tage Zeit, um euer gestrandetes Raumschiff instandzusetzen. Ihr seid dabei auf die Hilfe der seltsamen namensgebenden Kreaturen angewiesen, eine Art bewegliche Pflanze. Das Strategiespiel ist trotz des typisch familienfreundlichen Nintendo-Touchs ziemlich knifflig.



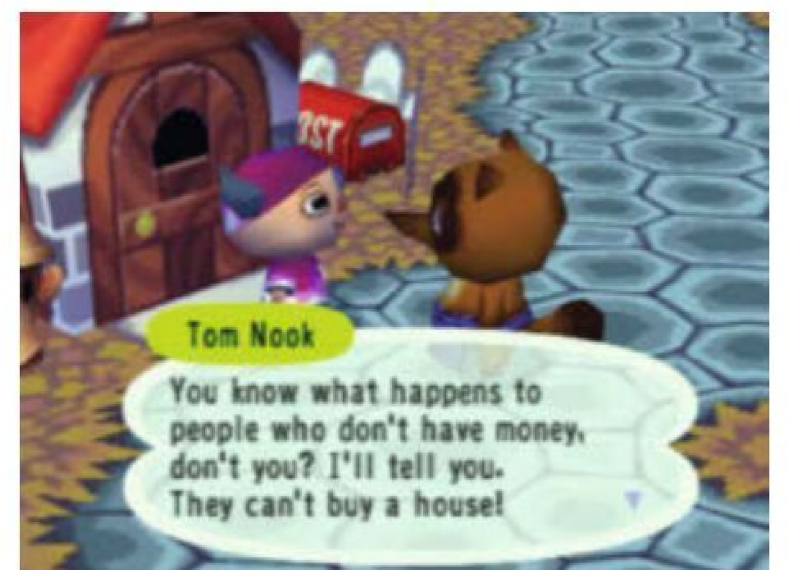
ENDLICH **AUSSPANNEN**

16 ANIMAL CROSSING

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD** ■ GENRE: **Life-Simulation** ■ JAHR: **2001**

- Die N64-Version von *Animal Crossing* erschien ursprünglich nur in Japan. Diese GameCube-Edition ist eine Portierung.
- In Japan kam das Spiel bereits 2001 heraus. Nintendo ließ die europäischen Fans bis September 2004 warten.
- Die US-Version schaltet über den E-Reader weitere Inhalte frei. Dieses Feature ist in Europa nicht verfügbar.
- Auch Tom Nook ist wieder mit dabei und vergibt in gewohnt charmanter Art lukrative Kredite für Immobilien.







Cassandra ist Sophitas jüngere Schwester, wenn auch nicht ganz so glaubensstark. Ihr Kampfstil ist demnach sehr ähnlich.

Raphael gehört dem französischen Hochadel an. Auf seiner Suche nach dem Soul Edge nutzt er den typischen Fechtstil.

Talim sollte die neue Priesterin ihres Dorfes werden und wird von der Energie des Soul Edge förmlich angezogen.

Hong Yun-Seong ist großer Fan von Hwang aus den vorherigen Spielen und verwendet die gleichen Kampftechniken.

NEUES FORMAT, **NEUE GESICHTER**

17 SOULCALIBUR II

■ ENTWICKLER: **Project Soul** ■ GENRE: **Kampfspiel** ■ JAHR: **2003**

Wie sein Vorgänger ist *Soulcalibur II* ein hervorragendes 3D-Kampfspiel und grafisch mit das Beste, was die Konsole aufzubieten hat. In der GameCube-Version hat Link aus *Zelda* exklusiv einen Gastauftritt. Wir stellen euch die anderen vier neuen Kämpfer vor.

KARTEN **NEU GEMISCHT**

15 BATEN KAITOS: DIE SCHWINGEN DER EWIGKEIT & DER VERLORENE OZEAN

■ ENTWICKLER: **Monolith Soft/Tri-Crescendo**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2003**

Kartenspiele waren in der GameCube-Ära der letzte Schrei. Eine Reihe von Spielen nutzte die Thematik, natürlich mit unterschiedlichem Erfolg. *Lost Kingdoms* schaffte es knapp nicht in diese Auflistung, während *Phantasy Star Online Ep. III: CARD Revolution* nicht die Fortsetzung war, die die Fans erwartet hatten. Am besten finden wir *Baten Kaitos*. Ihr steuert Kalas, einen jungen Mann, dessen Lebensziel es ist, den Mord an seinem Bruder und seinem Großvater zu rächen. Schnell findet er sich in viel größere Probleme verwickelt und schließt sich mit anderen zusammen, um sein Abenteuer zu überstehen. Das Kampfsystem ist fesselnd, aber es ist der einzigartige Stil des Spiels, der es wirklich von anderen RPGs dieser Ära abhebt.







14 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

■ ENTWICKLER: **Intelligent Systems**
■ GENRE: **RPG** ■ JAHR: **2004**



■ Das ursprüngliche *Paper Mario* glänzte mit seinem einzigartigen Grafikstil, der heiteren Geschichte und der Verwendung aktiver Elemente in den rundenbasierten Kämpfen. Die Fortsetzung hat diese Qualitäten beibehalten und ist wohl das beliebteste Spiel der *Paper Mario*-Reihe.

13 The Legend of Zelda: Twilight Princess

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2006**



■ Die meisten von euch werden *Twilight Princess* auf der Wii gespielt haben, aber ursprünglich entwickelt wurde es für GameCube, wo es sich ebenfalls sehr gut schlägt – übrigens mit invertierter Weltkarte im Vergleich zur Wii-Fassung. Der wohl düsterste Blick auf die *Zelda*-Welt!

12 Super Monkey Ball

■ ENTWICKLER: **Amusement Vision**
■ GENRE: **Action** ■ JAHR: **2001**



■ In diesem Meisterwerk minimalistischen Spieldesigns steuert ihr AiAi und seine Freunde durch einen teuflischen Hindernisparcours. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus eine reine Freude!

GEISTERJAGD IM HERRENHAUS

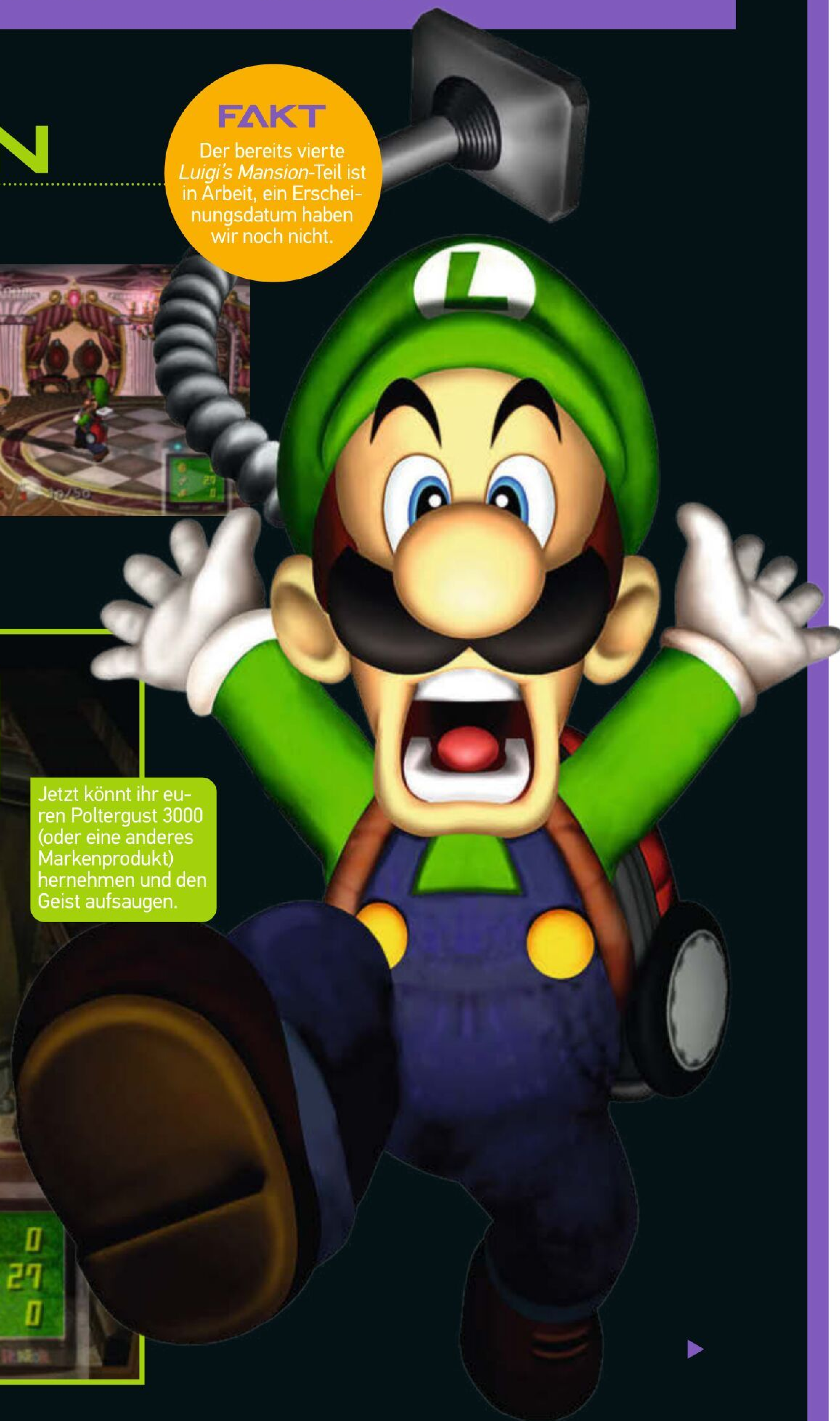
11 LUIGI'S MANSION

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD** ■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2001**

FAKT
Der bereits vierte *Luigi's Mansion*-Teil ist in Arbeit, ein Erscheinungsdatum haben wir noch nicht.

Luigi hat ein (Alb-)Traumhaus gewonnen! Es gibt nur ein paar Probleme: Er hat nie an einem Wettbewerb teilgenommen, die Villa ist voller Geister und Mario ist verschwunden. Um ihn zu retten, muss er mit einem Staubsauger, dem Poltergust 3000, durch die Villa wandern und die üblen Geister aufsaugen. Die Spieler hatten bei der Markteinführung einen üblichen *Mario*-Plattformer erwartet, aber *Luigi's Mansion* überzeugte mit einem unerwarteten Spielstil und einer tollen Grafik mit beeindruckenden Lichteffekten. Das Abenteuer ist zwar kurz, dafür sehr unterhaltsam.





GEISTERJAGD LEICHT GEMACHT

SO BEKOMMT IHR DIE NERVIGEN POLTERGEISTER AUS DER BUDE.



Geister müsst ihr zuerst betäuben. Strahlt sie dazu in den dunklen Ecken mit eurer Taschenlampe an.

Möglicherweise bekommt ihr dafür eine kleine Belohnung, wie dieses schwebende Herz für eure Lebensleiste.

Jetzt könnt ihr euren Poltergust 3000 (oder eine anderes Markenprodukt) hernehmen und den Geist aufsaugen.

Im Herrenhaus sind insgesamt 50 weiße, rundliche Buu Huus versteckt. Könnt ihr sie alle finden?



10 Resident Evil

■ ENTWICKLER: **Capcom Production Studio 4**
■ GENRE: **Horror** ■ JAHR: **2002**



■ Ein so beliebtes Spiel wie *Resident Evil* neu aufzulegen ist nicht einfach. Capcom hat es richtig gemacht: Die grundlegende Formel ist dieselbe, aber buchstäblich alle Elemente wurden verbessert. Die Grafik ist – für damalige Verhältnisse – unglaublich, der Sound untermalt die Spannung und die neuen Waffen hauen gut rein. Gleichzeitig wurden neue Mechaniken und Monster eingebaut, um auch die hartgesottenen Fans auf Trab zu halten.

09 Eternal Darkness: Sanity's Requiem

■ ENTWICKLER: **Silicon Knights**
■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2002**



■ Die Handlung dieses Horrorabenteuers überspannt mit verschiedenen Charakteren Jahrhunderte. Die Lovecraft-inspirierte Geschichte ist spannend, das Spieldesign grundsolide. Vor allem das Sanity-System macht *Eternal Darkness* unvergesslich: Während euer Charakter durch jede neue missliche Lage langsam in den Wahnsinn getrieben wird, fängt das Spiel an, mit euren Ängsten als Spieler zu spielen, und durchbricht die „vierte Wand" – indem es etwa behauptet, ihr hättet sämtliche Savegames gelöscht.

08 Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

■ ENTWICKLER: **Factor 5**
■ GENRE: **Action** ■ JAHR: **2001**



■ *Rogue Leader* ist im Prinzip wie das N64-Spiel *Star Wars: Rogue Squadron*, nur besser. Es ist vollgepackt mit großartigen Film-Momenten, die mit der spektakulärsten Grafik dargestellt werden, die man bis dahin in einem *Star Wars*-Spiel gesehen hat. *Rogue Leader* war als Launchtitel im Alleingang für viele verkaufte GameCube-Konsolen verantwortlich.



UNWIRKLICHES **ZUSAMMENSPIEL**

07 F-ZERO GX

■ ENTWICKLER: **Amusement Vision** ■ GENRE: **Rennspiel** ■ JAHR: **2003**

Nintendos Entscheidung, diese kultige Rennserie an den langjährigen Rivalen Sega abzugeben, sorgte anfangs für Kopfschütteln. Das Ergebnis kann indes überzeugen: Mit seiner Intensität treibt es den Puls des Spielers in die Höhe, die verwinkelten Strecken sind eine echte Herausforderung. Die Umgebung ist schön detailliert, was aber dank der wahnsinnigen Geschwindigkeit eher untergeht. Der Elektro-Soundtrack dient als perfekte Begleitung für die rasante Action.







RENNSTRECKEN

AN DIESEN SCHÖNEN ORTEN GEBT IHR ALLES.



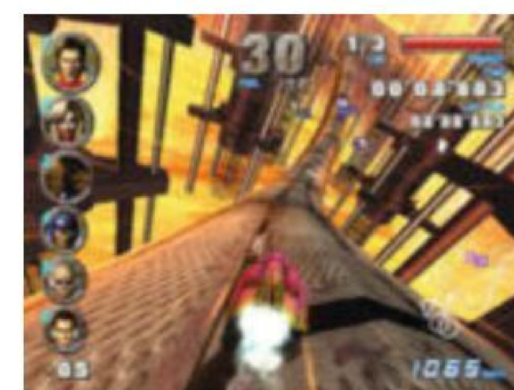
Mute City
■ Der Klassiker darf natürlich nicht fehlen und sieht inzwischen so aus wie eine futuristische Metropole.



Sand Ocean
■ In dieser kargen Gegend gibt es wenige Zuschauer, dafür Wüstenstürme und riesige Sandwürmer.



Aeropolis
■ Große Sprünge erlebt ihr auf dieser Strecke, die sich zwischen den schier endlosen Hightech-Türmen schlängelt.



Fire Field
■ In dieser höllischen Landschaft aus Lava und Rohrleitungen ist die Windschutzscheibe euer bester Freund.



GUTE LAUNE **SONNENSCHEIN**

06 Super Mario Sunshine

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD**
■ GENRE: **Plattformer** ■ JAHR: **2002**

■ Es mag euch erstaunen, dass kein *Mario*-Plattformer ganz oben in der Bestenliste steht, aber für Platz 6 hat es gereicht. *Super Mario Sunshine* war schon immer eine Kuriosität – es lehnt sich eng an die Formel von *Super Mario 64* an, bringt aber weitläufigere Levels und die FLUDD-Maschine, mit der Mario Wasser verspritzen, schweben oder sich in die Luft erheben kann. Einige Spieler hatten mehr Innovation erwartet, und ungewöhnliche technische Probleme beeinträchtigen das Gesamterlebnis. Doch selbst ein etwas schwaches *Mario*-Spiel ist immer noch besser als die meisten Spiele.

FAKT
Alle unsere bisherigen Nintendo-Bestenlisten hatten ein *Mario*-Spiel an der Spitze: *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* und *Super Mario 64*.



DIE GRÖSSTE PARTY AUF DEM CAMECUBE

05 SUPER SMASH BROS. MELEE

■ ENTWICKLER: **HAL Laboratory** ■ GENRE: **Kampfspiel** ■ JAHR: **2001**

Das meistverkaufte GameCube-Spiel aller Zeiten landet bei uns nicht auf dem ersten Platz. *Super Smash Bros. Melee* bietet eine Menge zusätzlicher Inhalte im Vergleich zu seinem N64-Vorgänger und außerdem einen schnelleren Kampfstil. Dieser erfordert deutlich mehr Geschick und hat dafür gesorgt, dass die kompetitive Szene dieses Spiels länger überlebte als die vieler Nachfolger. Und es bleibt es ein Partyspiel, das vielleicht schon die ein oder andere Freundschaft kurzzeitig beeinträchtigt, mit Sicherheit aber für Spaß gesorgt hat.



BIS DIE TASTEN GLÜHEN

NUTZLOSES WISSEN ÜBER DIE WETTKAMPFSZENE

- Der argentinische Profi „Hungrybox“ konnte in seinen 15 Wettkampfjahren über 384.000 Dollar Preisgeld gewinnen.
- Trotz der großen Beliebtheit wurde *Super Smash Bros. Melee* erstmals 2007 in der *Evolution Championship Series* gelistet.





- In den Turnieren stehen die meisten Levels nicht zur Auswahl, es darf nur aus sechs ausgewählt werden.
- In sehr seltenen Fällen haben GameCube-Controller einen bestimmten Defekt, der sich positiv auf die Steuerung auswirkt.

DOPPELT GENÄHT HÄLT BESSER

04 MARIO KART: DOUBLE DASH!!

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD Tokyo**
■ GENRE: **Rennspiel** ■ JAHR: **2003**





- Jedes Kart hat jetzt zwei Fahrer, sprich die doppelte Bewaffnung. Das erhöht die taktische Tiefe des Rennens natürlich.
- Charaktere und Fahrzeuge werden nun separat ausgewählt, basierend auf der Gewichtsklasse des Fahrerteams.
- Neue Strecken wie DK Mountain und Baby Park gehören zu den beliebtesten in der Geschichte der Serie.
- Der Battle-Mode kehrt zurück, darunter der allzeit beliebte Balloon-Battle.
- Im LAN-Modus können bis zu acht GameCubes miteinander vernetzt werden.

FAKT
Mario Kart ist auf allen Plattformen ein Dauerbrenner – in den früheren Top-25-Listen erreichte die Serie immer die ersten fünf Plätze.



RENNEN, ROLLEN, **RÜCKSTOSS**

03 METROID PRIME

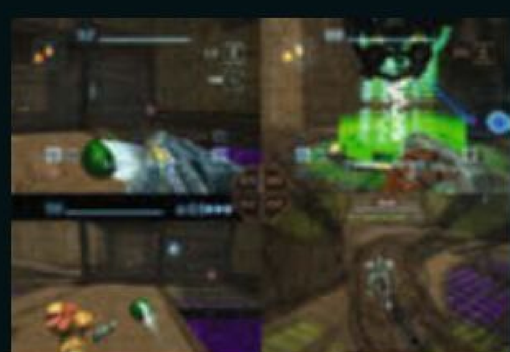
■ ENTWICKLER: Retro Studios ■ GENRE: Action-Adventure ■ JAHR: 2002

***Metroid* hat sich in Amerika schon immer besser verkauft als in Japan. Daher war es nur logisch, dass sich die in Texas ansässigen Retro Studios des ersten 3D-Teils annahmen.** Trotz einer kniffligen Entwicklungsphase gelang es dem Team, ein völlig neues Spiel zu schaffen, das dennoch den Geist von *Metroid* in sich trägt. Es handelt sich um ein First-Person-Abenteuer, bei dem das Erkunden der Umgebung fast das Wichtigste ist. Das soll natürlich nicht heißen, dass es keine Kämpfe mehr gäbe – sie sind zahlreich vorhanden, werden aber außerhalb der großen Bosskämpfe nicht besonders denkwürdig inszeniert.



MEHR SAMUS ARAN

SO GING ES NACH DEM HIT WEITER.



METROID PRIME 2: ECHOES

■ Der zweite Teil erschien auch auf dem GameCube, ihr findet ihn weiter hinten in unserer Liste (Platz 21).



METROID PRIME: HUNTERS

■ Der DS-Touchscreen konnte einen Controller ziemlich effektiv ersetzen, sodass ihr euch voll und ganz auf die Kämpfe konzentrieren könnt.



METROID PRIME 3: CORRUPTION

■ Mit dem Wechsel auf die Wii erhielt Samus eine weitere neue Zielmethode – den Zeiger der Wii-Fernbedienung. Dieser wurde später auch in *Metroid Prime Trilogy* eingesetzt.



METROID PRIME: FEDERATION FORCE

■ Statt Dauerheldin Samus übernimmt ein namenloser alter Marine die Hauptrolle. Dieser Wechsel kam nur bei sehr wenigen Fans gut an.







LIZENZ ZUM **GRUSELN**

02 RESIDENT EVIL 4

■ ENTWICKLER: Capcom Production Studio 4 ■ GENRE: Horror ■ JAHR: 2005

Scheinbar besteht eine direkte Korrelation zwischen einem guten *Resident Evil* und einer chaotischen Entwicklung. Wie schon bei *Resident Evil 2* wurde für Teil 4 das Konzept mehrere Male über den Haufen geworfen. Für *Resident Evil 4* wurden gleich zwei Trailer veröffentlicht, die dann mit dem endgültigen Produkt keine Ähnlichkeit mehr hatten. Glücklicherweise entstand dabei eines der besten Spiele der Serie! Ihr reist als Leon S. Kennedy ins ländliche Spanien, um dort die entführte Ashley Graham, Tochter des US-Präsidenten, zu retten. Gleich nach der Landung werdet ihr gebührend von den Einheimischen empfangen, die allesamt Opfer der Sekte Los Illuminados sind. Ihr profitiert zwar eindeutig von der neuen, präzisen Steuerung und freut euch über die untypischerweise freigiebig verteilte Munition. Dennoch stellt sich der gewohnte Angstfaktor sehr schnell ein. Das liegt vor allem an den Gegnern, die nicht wie die bekannten Zombies einfach nur langsam schlurfendes Kanonenfutter darstellen. Garniert mit spannenden Bosskämpfen, dramatischen Quick-Time-Events und einer Grafik, die den GameCube an seine Grenzen bringt, ist dies eines der besten Spiele für die Plattform überhaupt.





SETZT DIE SEGEL, **LEINEN LOS!**

01 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

■ ENTWICKLER: **Nintendo EAD** ■ GENRE: **Action-Adventure** ■ JAHR: **2003**

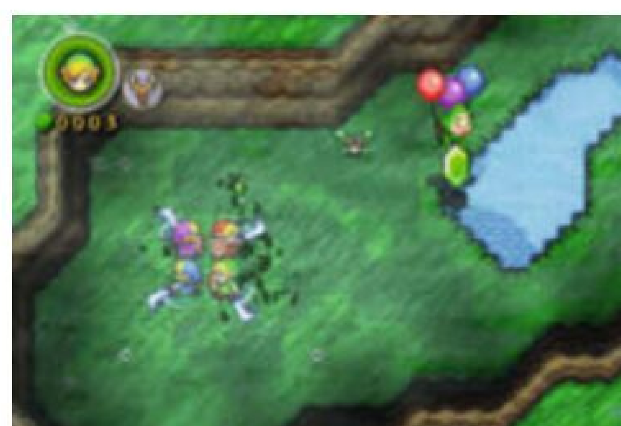
Mit dem N64 brachte Nintendo viele ihrer wichtigsten Spieleserien in die dritte Dimension. Der GameCube konnte auf dem breiten Spektrum aufbauen, es verfeinern und verbessern. Die Erfolge sind deutlich, wie man beispielsweise an *Mario Kart: Double Dash!!* oder *Super Mario Sunshine* sehen kann. Gleichzeitig ging Nintendo als konservatives Unternehmen ernsthafte Risiken ein: Es brachte die Konsole ohne *Mario*-Launchtitel auf den Markt, überließ Drittentwicklern die Schlüssel zu einigen seiner wertvollen Marken und erlaubte drastische spielerische Änderungen in Serien wie *Metroid* und *Star Fox*. Wir finden, dass *The Legend of Zelda: The Wind Waker* den ersten Platz in unserer Bestenliste verdient hat. Das legendäre Action-Adventure ist eine Symbiose aus Nintendos Kühnheit und Nintendos Konservatismus. Der Cel-Shading-Stil des Spiels war sicherlich eine gewagte Entscheidung und wurde bei der Enthüllung mit sehr gemischten Gefühlen aufgenommen, funktionierte aber schlussendlich gut.

Zwar sah manch einer darin ein Zeichen dafür, dass Nintendo den Bezug zum Zeitgeist völlig verloren habe. In dieser Zeit waren Spiele oft dunkel und kantig. Aus heutiger Sicht ist die damalige Aufregung schwer zu verstehen, denn das Spiel ist gerade wegen des Grafikstils sehr gut gealtert. Jedes Element, von Links Gesichtsausdruck bis hin zu den Explosionen, wird in einem zeitlosen Zeichentrick-Stil dargestellt.

Unter dem neuen Look verbirgt sich ein 3D-*Zelda*, das die Spieler zu lieben gelernt haben. *The Wind Waker* ist ein eher traditionelles Spiel, in dem die Handschrift von *Ocarina of Time* überall zu erkennen ist, von der Steuerung bis zum Dungeon-Design. Das neue Spielprinzip besteht darin, um die Welt zu segeln und sich in Seeschlachten zu stürzen. Der frische Wind in der Serie ist vor allem am Anfang aufregend, danach wird das Geschehen etwas langatmig. Aber dank der kniffligen Rätsel und der wundervollen musikalischen Untermalung wird man der Story nie überdrüssig.

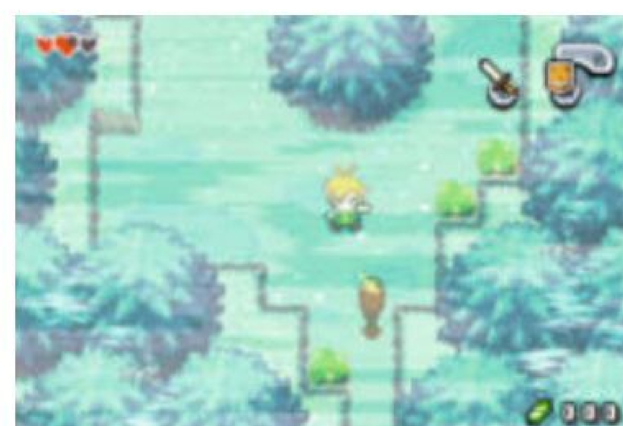
LINKS VERMÄCHTNIS

DAS NEUE CEL-SHADING WURDE GRUNDLAGE FÜR VIELE WEITERE SPIELE.



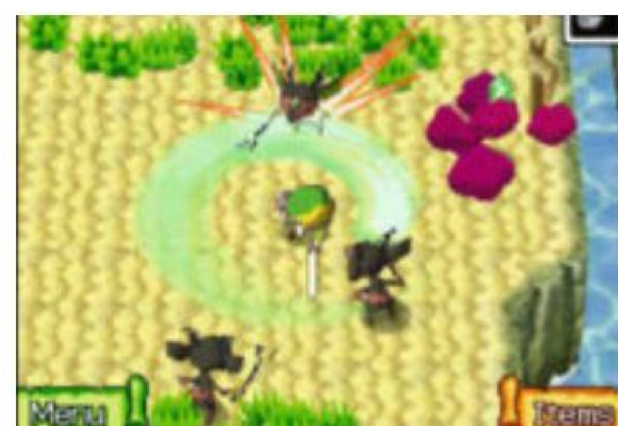
THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

■ Dieses Exemplar spielt sich ein wenig wie *A Link to the Past*, aber in einem Mehrspieler-Szenario. *Four Sword Adventures* sollte ein Vorzeigebeispiel für das Zusammenspiel von GameCube und Game Boy Advance sein.



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

■ Dieser Mobil-Serienteil ist zwischen *Skyward Sword* und *Four Swords* angesiedelt. Link findet eine Mütze, mit dem er auf winzige Größe schrumpft und sich so neue Bereiche der Spielwelt erschließt. *Minish Cap* ist der Beginn einer Reihe von Handheld-Spielen, die den Cartoon-Look übernommen haben.



THE LEGEND OF ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS

■ Die Verpackung zeigt bereits, dass ihr den direkten Nachfolger von *The Wind Waker* in den Händen haltet. Nintendo hat ganze Arbeit geleistet, um den Cel-Shading-Look mit den begrenzten Möglichkeiten des DS darzustellen.



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

■ Ihr befindet euch immer noch in der Zeitlinie von *The Wind Waker*, aber ein Jahrhundert nach dessen Handlung, und reist mit dem Zug durch Neu-Hyrule – so was kann auch nur Japanern einfallen! Ein sehr schönes DS-Spiel, dessen Cartoon-Stil dem von *The Phantom Hourglass* sehr ähnlich ist.



THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

■ Im letzten originären 3DS-Ableger kommt unser kleiner Abenteurer erneut mit einer Mehrspieleroption zum Einsatz. Nettes Detail: Link hat ab sofort eine Haarfarbe, die sich seiner Kleidung anpasst.



MAKING OF

SHŌGUN TOTAL WAR

DIE GESCHICHTE DER *TOTAL WAR*-REIHE BIETET FAST SO VIEL STOFF WIE DIE GANZEN HISTORISCHEN KRIEGE, DIE DARIN SIMULIERT WURDEN. WIR BLICKEN ZURÜCK, WIE *SHOGUN: TOTAL WAR* AUF NEUES TERRAIN VORDRANG UND DIE GRUNDLAGEN DER BIS HEUTE ERFOLGREICHEN SERIE SCHUF.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** CREATIVE ASSEMBLY
- » **ERSCHIENEN:** 2000
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** STRATEGIE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

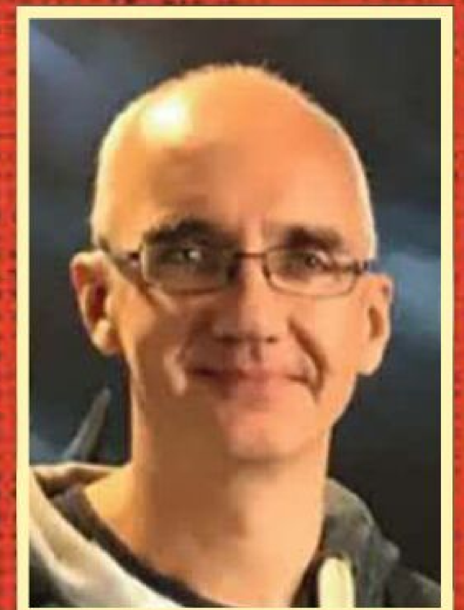
ROME: TOTAL WAR (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 2004

TOTAL WAR: SHOGUN 2
SYSTEM: PC
JAHR: 2011

ALIEN ISOLATION
SYSTEM: PS4, DIVERSE
JAHR: 2014



» [PC] Der von lauten Rufen begleitete Angriffsbefehl macht uns immer noch eine Gänsehaut.



» Joss Adley kümmerte sich bei *Total War* um die Benutzeroberfläche und ist heute leitender Grafiker.



» Nick Tresadern war bei *Total War* Grafiker und arbeitet immer noch bei Creative Assembly.



» [PC] Die Strategiekarte ist arg „zweckmäßig" und wurde vom Stil her nur noch ein weiteres Mal benutzt, in *Total War: Medieval*.

Winston Churchill soll einst gesagt haben: „Die Geschichte wird freundlich zu mir sein, denn ich beabsichtige, sie zu schreiben." Wir finden, dass dieses Zitat gut zur *Total War*-Reihe passt, schließlich übergab sie das Steuer bedeutender Weltreiche in die Hände der Spieler. Außerdem machte die Serie aus einem kleinen, unbekannten Auftragsstudio für Sportspiele namens Creative Assembly ein Großstudio mit Hunderten Entwicklern und firmeninternem Motion-Capture-Studio.

Die 1987 von Tim Ansell gegründete Firma war kurz vor der Jahrtausendwende auf ein respektables kleines Team angewachsen. Bislang hatte es für EA Sportspiele entwickelt oder konvertiert, nun sollte zum ersten Mal ein eigenes Projekt verwirklicht werden. „Mitte bis Ende der 90er war der Markt voll von *Command & Conquer*-Klonen, die sich ziemlich gut verkauften", erklärt uns Joss Adley. „Tim sah darin eine Gelegenheit und wollte ein eigenes RTS-Projekt ins Leben rufen."

Joss war als UI-Designer zu Creative Assembly gestoßen und ist dem britischen Studio bis heute treu geblieben – mittlerweile als leitender Grafiker. „Der erste Entwurf war noch ein typisches Echtzeitstrategiespiel à la *Command & Conquer* vor einem historischen Hintergrund. Es hatte eine simple Papier-Stein-Schere-Mechanik mit Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie." Immerhin sollte es eine Abwechslung zum Genre-üblichen SF- oder Fantasy-Setting darstellen.

Auch wenn Echtzeitstrategie den Startpunkt markierte, ließ sich Creative Assembly auch von anderen Quellen inspirieren. Nick Tresadern begann als Grafiker von *Shogun: Total War* und ist inzwischen Art-Director der Serie. Er führt aus: „Andere Titel, die wir uns anschauten, waren *Warhammer: Dark Omen* von Mindscape, wo man Einheiten steuerte, die jeweils durch ein Banner gekennzeichnet wurden. Und auch ein altes Amiga-Spiel namens *Lords of the Rising Sun*. Das spielte im Japan des 12. Jahrhunderts und bot eine Kampagnenkarte, auf der sich die Armeen bewegten.



» [PC] Der Anblick all der kleinen Minisoldaten versetzt uns so manches Mal in kindliche Freude.



» [PC] Wenn ihr ihm die letzte Provinz abnehmt, begeht der feindliche Fraktionsführer Harakiri.



» [PC] Die Abschlussstatistik macht uns ein wenig stolz …

»Wir schafften es in einigen beliebten Spieleheften auf den Titel und hatten sechs- bis achtseitige Artikel.«

Nick Tresadern

Schlachten wurden ausgelöst, wenn sich zwei Armeen trafen."

Abgesehen von Videospielen hatte das Team noch das Brettspiel *Shogun* im Büro, ebenso wie zahlreiche militärhistorische Bücher. „Wir liebten aber auch die Filme von Kurosawa, wie *Ran* oder *Die Sieben Samurai*", verrät Joss. Das kann Retro-Gamer-Autor Jörg Langer bestätigen, der bei einem Studiobesuch zu *Shogun* nicht nur die Begeisterung von Tim Ansell für schnelle Sportwagen hautnah erlebte: „Auf einem Fernseher im Großraum-Büro liefen Samurai-Filme in Dauerschleife, wohl als Inspirationshilfe für die Designer." Schon damals war Mike Simpson sein Haupt-Gesprächspartner, der seitdem zum wichtigsten Kreativen des Studios aufgestiegen ist.

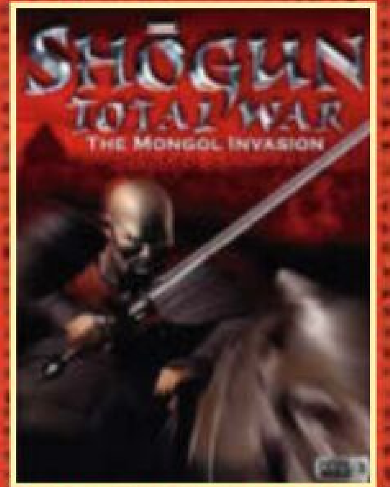
Wie in der Geschichte streiten im 12. Jahrhundert zahlreiche Daimyos an der Spitze ihrer Clans um die Vorherrschaft in Japan, um vom ansonsten machtlosen Kaiser zum Shogun ernannt zu werden – zum Gesamtherrscher. Das historische Setting erleichterte den Grafikern den Einstieg: „Wir konnten Kendo und Iaido als Basis für die Nahkampf-Animationen verwenden", erklärt Nick. „Für die Zwischensequenzen mit ▶

Krieg der Erweiterungen

Ein Add-on und eine erweiterte Edition verbesserten das Original.

The Mongol Invasion

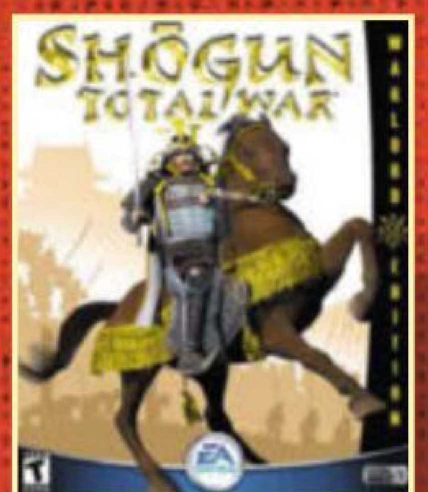
Dieses Add-on krempelt die Ausgangslage komplett um: Ihr kontrolliert fast ganz Japan, als die technologisch überlegenen Mongolen anrücken. Alternativ spielt ihr ebendiese Invasoren. Das gelungene Add-on brachte einige neue Truppentypen, Gebäude und Upgrades sowie neue Mehrspielermodi. Außerdem gab es einen Karten- und Kampagneneditor.





Warlord Edition

Die *Warlord Edition* von *Shogun: Total War* war eine Neuauflage. Sie enthielt neben dem Hauptspiel und dem Add-on eine Reihe von Verbesserungen beim Mehrspielermodus und bei der KI. Außerdem gab es ein neues Intro, das auf einer der Hauptinspirationsquellen des Originals basierte, dem farbenprächtigen Kurosawa-Film *Ran*.





SHOGUN-FIBEL

So werdet ihr vom Daimyo zum Shogun!







KOMMT ÜBER DIE FLANKEN

■ Der wichtigste Weg zum Erfolg bei *Shogun* führt über die Flanken. Greift von mehreren Seiten an, statt direkt von vorn, sonst bewegt sich die feindliche Armee einfach zurück, um eure Truppen zu ermüden. Am besten greift ihr auch noch von hinten an, da ihr so mehr Schaden anrichtet und den Rückzug verhindert.

GEHT IN POSITION

■ Vermeidet es, auf „Angriff“ zu klicken, wenn ihr noch nicht vollkommen bereit dazu seid, sonst werdet ihr viele tote Soldaten zu beklagen haben. Begebt euch zunächst in die beste Position, etwa auf einen Hügel. Klickt ihr zum Angreifen zu früh auf eine feindliche Einheit, reagiert die KI schneller auf euer Vorhaben.

NUTZT DAS GELÄNDE

■ Bei *Shogun* ist das Ausnutzen des Terrains überlebenswichtig – sei es der Wald, in dem sich eure Truppen verbergen können, oder der taktische Vorteil durch eine erhöhte Position. Ein erfolgreicher Hinterhalt ist allerdings schwierig, wenn ihr der Angreifer seid und nicht der Verteidiger.

▶ den Samurai-Figuren hatten wir einen echten Iaido-Kämpfer im Motion-Capture-Studio, und für die Geisha eine echte japanische Teedame.“ Auch bei der Spielmechanik ließ man sich vom Szenario inspirieren, so konnten etwa Ninja-Einheiten angeheuert werden, die im Vorfeld wichtiger Schlachten ein Attentat auf den feindlichen General versuchten. Und noch einen Vorteil hatte das Setting des japanischen Bürgerkriegs: „Alle Fraktionen schöpften aus demselben Einheitenvorrat, deshalb mussten wir weniger Inhalte erstellen“, schmunzelt Joss.



Die erste große Herausforderung für das Team war die Implementierung der strategischen Karte, auf der die Spieler jede Runde ihre Armeen und Agenten wie bei einem Brettspiel versetzen. Außerdem wurden dort die Provinzen aufgebaut, um etwa eine Mine nutzbar zu machen.

„Das Ziel war von Anfang an, einen rundenbasierten Teil zu haben, der die Kämpfe untermauerte und ihnen einen Rahmen gab“, analysiert Joss. „Die Kampagnenkarte glich *Risiko*. Sie war eine Konstante bei der Entwicklung, während wir an zweitrangigen Mechaniken wie Diplomatie oder Agenten lange herumschraubten. Aus technischer Sicht waren die Ladezeiten beim Übergang von einem Spielteil zum anderen unser größtes Problem.“

Joss offenbart uns, dass das Team eigentlich von einem nahtlosen Übergang von der Japankarte zum jeweiligen Schlachtfeld geträumt hatte: „Die Kamera sollte durch eine Schicht von Wolken bis ganz hinunter zoomen.“ Wirklichkeit wurde das bis heute nicht, selbst beim neuesten Teil *Total War: Warhammer 3* (2022) muss man je nach PC zwischen einer halben und mehreren Minuten warten, bis endlich die Schlacht nachgeladen ist. Immerhin haben heute Weltkarte und Schlachten denselben Grafikstil, während es bei Shogun noch eine „gezeichnete“ Weltkarte mit Armee-Pöppeln gab, die optisch nichts mit den pixeligen Regimentern auf den bergigen Schlachtfeldern zu tun hatte.

Die Entwicklung von *Shogun: Total War* begann zu einer Zeit, als in vielen Ländern der PC zur dominierenden Plattform geworden war oder sich anschickte, es zu werden. „Die Produktion des Spiels fiel mit der ersten Welle von 3D-Grafikkarten zusammen“, erklärt Joss, „und wir erkannten das Potenzial von 3D-Splines, um hügeliges Gelände zu erschaffen.“ Anfangs sollte *Shogun* wie jedes damalige Echtzeitstrategiespiel eine Ansicht aus der Vogelperspektive



» **[PC] Der Management-Part ist zwar nicht sonderlich komplex, erfordert aber trotzdem Voraussicht.**



» **[PC] War der Ninja erfolgreich? Das verrät euch ein kleiner Renderfilm erst ganz am Ende.**

bekommen, doch durch 3D-Umgebungen eröffneten sich neue Möglichkeiten. „Der leitende Programmierer, Anthony Taglione, spielte eines Tages mit Kamerawinkeln herum“, erinnert sich Joss. „Wir stellten fest, dass es nicht nur cool aussah, wenn man die Kamera Richtung Horizont neigte, sondern sich dadurch auch neue Möglichkeiten für das Spiel auftaten.“

Der Spieler hatte eher das Gefühl, Teil der Spielwelt zu sein, was das Spielgefühl der Kämpfe dramatisch veränderte und in keinem anderen RTS zu finden war. Für *Shogun* war diese Design-Festlegung entscheidend, da sich das Spiel so wesentlich authentischer und realistischer anfühlte – nicht zuletzt wirkten sich die ganzen Hügel und Berge auch merklich aus: Bergauf nahm die Kondition der Truppen rapide ab, bergab feuerten Bogenschützen weiter.

Dieser Realismus war eine weitere Folge des historischen Settings, wie Joss ausführt: „Es eröffnete die Möglichkeit, spezielle Spielmechaniken einzubauen, die wir etwa für ein Science-Fiction-Spiel gar nicht in Erwägung gezogen hätten.“ Er meint damit Elemente wie



SETZT AGENTEN EIN

■ Abgesehen vom reinen Kampf könnt ihr euch durch Spezialeinheiten wie den Ninja einen Vorteil verschaffen. Hetzt dazu einfach direkt vor dem Angriff einen Ninja als Meuchelmörder auf den feindlichen General, was die Moral des Gegners stark senkt und eure Siegeschancen ebenso stark erhöht.



WIRTSCHAFT SCHLÄGT KRIEG

■ Kein Krieg wird in einer einzigen Schlacht gewonnen, daher müsst ihr klug eure Provinzen entwickeln, um für steten Geldnachschub sowie bessere oder stärkere (durch Waffen- und Rüstungs-Upgrades) Truppen zu sorgen. Nehmt dazu gezielt Regionen ein, die Vorteile bieten oder mit denen ihr Engstellen verteidigen könnt.

»DER ERSTE ENTWURF WAR EIN TYPISCHES ECHTZEITSTRATEGIESPIEL VOR HISTORISCHEM HINTERGRUND, DAZU EIN SIMPLES PAPIER-STEIN-SCHERE.«

NICK TRESADERN

» [PC] Spätere *Total War*-Teile legen besonders bei der Kampagne mehr Wert auf historische Begebenheiten.

Moral, Erschöpfung, sichthemmende Wälder, Formationen, Wegführung oder Nutzung des Terrains. „Die Liste geht noch weiter", sagt er. „Viele dieser Konzepte aus der echten Welt ließen sich überraschend gut ins Spiel übertragen."

Allerdings durfte man es mit der Authentizität der Feudalzeit nicht zu weit treiben, da ansonsten der Spielspaß darunter gelitten hätte. „Wir waren sehr zurückhaltend mit dem Realismus", berichtet Nick. „Auf dem Amiga gab es ein Kriegsspiel namens *Waterloo*, bei dem man als General seine Befehle an die Truppen eintippte und dann eine Weile warten musste, bis ein Meldereiter sie überbracht hatte und sie dann vom untergeordneten Offizier ausgeführt wurden. Das wäre für *Shogun* definitiv zu langsam und übertrieben gewesen."

Creative Assembly nutzte Sun-Tzus berühmtes Buch „Die Kunst des Krieges" als Grundlage für die Strategie der KI. Und zwar stellenweise bis in kleine Details, wie Nick verrät: „Wenn sich eine Armee zum Verstecken in einen Wald bewegte, wurde dadurch manchmal ein Vogelschwarm aufgescheucht, den der Gegner sehen und daraus seine Schlüsse ziehen konnte. Das ist, was wir aus den Worten Sun-Tzus gemacht haben, der schrieb: ‚Wenn Bäume sich bewegen, Vögel auffliegen oder wilde Tiere flüchten, droht ein Überfall.'"

Das war aber längst nicht alles: Auf dem Schlachtfeld versuchte der Computergegner, den Spieler in der Flanke zu treffen, aus dem Hinterhalt zu überfallen oder auf ungünstiges Gelände zu locken. „Bei der Kampagne hingegen hatte die KI die ebenso effektive wie nervige Angewohnheit, sich zurückzuziehen, wenn ihr am stärksten wart, und anzugreifen, sobald ihr schwach wart. Doch sogar aus den Schlachten zog sich die KI gleich zu Beginn zurück, wenn sie klar unterlegen war – man konnte dann nur noch versuchen, mit der eigenen Reiterei einige Verbände aufzureiben. Dieses realistische, aber für den Spieler nervige Verhalten (nicht zu verwechseln mit der Flucht wegen Moralverlust) tauchte in keinem einzigen Nachfolger auf.



» [PC] Diese Blockade der Brücke ist nur schwer zu überwinden.

Im Lauf der Entwicklung wuchs *Shogun: Total War* zu einem Großprojekt, dessen Potenzial auch der langjährige Partner EA erkannte. Auch einige Spielehefte – wie die deutsche *GameStar* – waren sehr interessiert. „Wir schafften es in einigen beliebten Spieleheften auf den Titel und hatten sechs- bis achtseitige Artikel", freut sich Nick. „Das eigentlich als Nischentitel geplante Spiel hatte also anscheinend das Potenzial für ein größeres Publikum."

Nachdem *Shogun* im Juni 2000 auf den Markt gekommen war, verkaufte es sich im sechsstelligen Bereich und wurde sowohl von der Presse als auch von den Spielern sehr wohlwollend aufgenommen. Es war innovativ und einzigartig, wenngleich die Grafik (Landschaft hui, Truppen pfui) und einige Mechaniken (wie Kämpfe um Burgen) noch nicht ausgereift schienen.

Joss ist bis heute stolz: „Wir begannen mit einem Kernteam von sieben Leuten, in der zweiten Hälfte waren wir so 15 bis 20 – für heutige Verhältnisse immer noch lächerlich wenig. Der Erfolg von *Shogun* war ein Schlüsselmoment für Creative Assembly. Für mich ist es ein Privileg, seit Tag eins an *Total War* zu arbeiten und Teil seiner steten Fortentwicklung zu sein. Außerdem ist es großartig, dass die Stützpfeiler, die wir damals gesetzt haben, heute immer noch tragen." *





» [PC] „Es ist vorbei, Takeda! Ich habe die Oberhand!"



Japan ist das Land der Gegensätze: ländliche Idylle versus Metropolen, ruhige Zen-Gärten versus wilde Natur, pünktliche Züge versus ständige Erdbeben, dazu der Konflikt zwischen Tradition und Moderne.

Willkommen bei der **Japan-Doku 2022** – die ihr mit eurem Crowdfunding möglich macht! Wir wollen auf die beliebten Japan-Dokus 2018 noch ein bis zwei Schippen drauflegen – nicht in der Quantität (es gibt weniger, aber längere Folgen, wiederum geschnitten von **Renè Jacob**), sondern in der Qualität. Technisch mit besserer Ausrüstung, inhaltlich durch mehr Themen und eine noch größere Unterstützung durch insgesamt fünf lokale Guides. Vor allem ist **Jörg Langer** dieses Mal nicht allein: **Max Harmathy** wird dolmetschen und auch mal filmen oder das Mietwagen-Lenkrad übernehmen.

Denn dieses Mal handelt es sich um eine **richtige Reise**, die bei voller Ausbaustufe bis zu 3.000 km umfassen wird – und bei der sich Metropolen und Hinterland, Interviews und Natureindrücke, Aufregendes und Besinnliches abwechseln werden. Die Reise ist für **Mitte September bis Anfang Oktober 2022** geplant. Je nach Erfolg des Crowdfundings wird sie zwischen ca. 1 und 3 Wochen dauern – wobei wir natürlich anstreben, die komplette Reise von euch finanziert zu bekommen. Zusätzlich gibt es zwei Bonusziele.

Nur mit euch wird die Doku Wirklichkeit – wir haben keinen Auftraggeber, sondern stemmen alles mit unserer Japan-interessierten Community. Bis Reisestart (14.9.) könnt ihr euch alle Folgen zum **Vorzugspreis von nur 10 Euro** (via "Silber-Medaille") sichern! Zum Vergleich: bis 20.7.2022 kosteten die 2018er Dokus 19,90 Euro. *Ganbatte!*



Jetzt beim Crowdfunding mitmachen und ab 10 Euro alle Folgen sichern: www.japandoku.com



TOKIO & CHIBA

Wir landen in Japan. Zunächst steht für Jörg die **Tokyo Game Show** in Makuhari (Chiba) an, bevor er dann in Tokio mit Max zusammentrifft . Unsere Wunsch-Planung, unterstützt von den Guides Kaori und Yoshie: Wir besuchen die „geheime“ **Nintendo-Bar 84** („Hashi“), blicken intensiv in die Küche eines **Sushi-Restaurants**, sind mit einer **Indie-Rockband** unterwegs, sehen bei einem **bekannten Spielestudio** vorbei, werfen uns ins **Tokioter Nachtleben** und chillen in einer Wolkenkratzer-Bar. Vielleicht erleben wir eine **Matsuri** (Straßenfest) oder einen typischen **After-Work-Umtrunk** unter Arbeitskollegen. Wir lassen uns von einer **Braumeisterin** die Geheimnisse japanischen Craft-Beers erklären. Zum Schluss lösen wir die **Meta-Hauptquest** „Führerscheine übersetzen lassen“ und tasten uns per Mietwagen aus Tokio heraus. (*2 Doku-Folgen zu je ca. 45 Minuten*).



STUFE 1
12.000 €

STUFE 2
19.500 €

STUFE 3
24.500 €

STUFE 4
29.500 €

STUFE 5
33.000 €

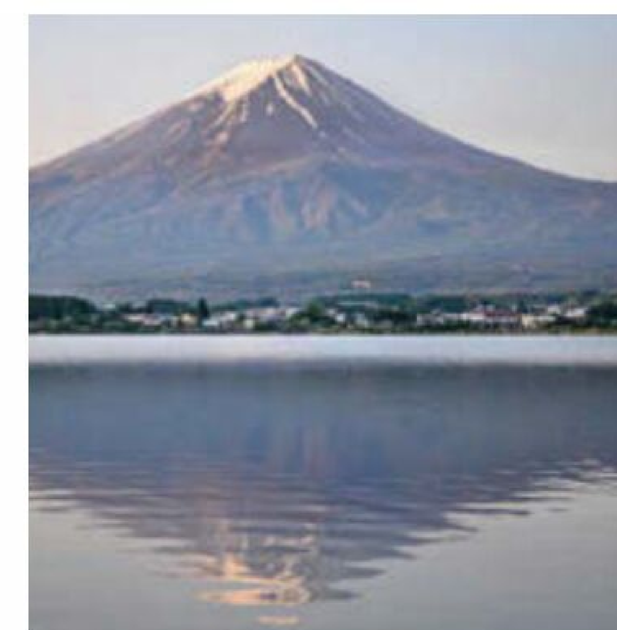
STUFE 6
36.000 €

KYOTO & OSAKA

Wir fahren über **Nagoya** nach **Osaka** und **Kyoto** und wollen neben ehrwürdigen **Tempeln** örtliche Spezialitäten ausprobieren – etwa die Zubereitung des potenziell tödlichen **Fugu-Kugelfischs** (den Jörg dann auch essen wird). Wenn wir die letzten Bedenken der Schule ausräumen können, besuchen wir eine japanweit berühmte **Geisha/Maiko-Meisterin**, die uns ihre jahrhundertealte Tradition erklären und ihre Maikos für uns auftreten lassen wird. Wir treffen einen **Mönch** in seinem „heiligen“ Restaurant, erleben eine **japanische Teezeremonie** und beschnuppern das Nachtleben in einer **Kyabakura-Bar** (Hostess Bar). Wenn bei alledem noch Zeit bleibt, wollen wir die **Super Nintendo World** erleben, einen Vergnügungspark innerhalb der Universal Studios. Unterstützt werden wir in diesem Segment von den Guides Ryuichi und Anish. (*2 weitere Doku-Folgen*)


Foto: © David Monniaux

AUF IN DIE NATUR!



Eure beiden Doku-Fernreisenden wollen **Mount Fuji** filmen und machen in einem Gebirgs-Anrainerort wie **Fujinomiya** Station. Wir befahren den **Biwa-See** (größter Inlandsee Japans) und lassen uns dessen Köstlichkeiten servieren. Am Biwa-See liegt eine der wenigen originalgetreuen Samurai-Burgen Japans, **Hikone Castle**. In der Provinz Shizuoka besuchen wir eine **Teeplantage zur Erntezeit**, die einen „Gamer Tee“ herstellt. Wir tauchen in einen **Onsen** ein und erleben das nächtliche K**ormoran-Fischen** auf dem Fluss Uji: Trainierte Kormorane fangen Fische und liefern sie bei ihrem „Frauchen“ ab – dorthin führen wird uns unser Guide Tomoko. (*1 weitere Dokufolge*)

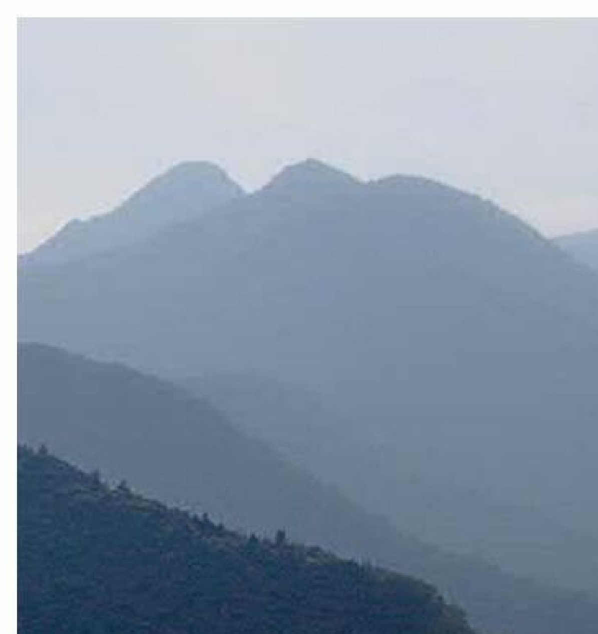
HIROSHIMA & FUKUOKA


Foto: © Torsodog

Es geht weit nach Südwesten, nach **Kyushu**. Auf dem Weg machen wir einen Tag in **Hiroshima** halt und besuchen den **Friedenspark**. Wir reisen weiter zur Großstadt **Fukuoka**, die Max aus seinem Studium gut kennt (und die für ihre Feierwut bekannt ist). Wir besuchen eine **typische Arcade-Halle** und stapfen den Strand der **Hakata-Bucht** entlang (wie vermutlich in einem *Ghost of Tsushima 2* die Mongolen). Wir stürzen uns in den Trubel der innerstädtischen Nightlife-Insel **Nakasu**, folgen einer traditionellen **Yatai** (mobile Küche) durch die Nacht und lassen uns von einem Einheimischen erklären, wie man eine **Yakitori-Izakaya** führt. Ob wir den Rückweg über die Riesendünen von **Tottori** am Japanischen Meer nehmen oder via **Ota** über die vierte Hauptinsel **Shikoku**, wird sich zeigen. (*2 weitere Dokufolgen*)

1. BONUSZIEL: TSUSHIMA

Wir fahren in der Nacht vom Hafen in Fukuoka, an der Insel **Iki** vorbei, nach **Tsushima**. Die aus dem Playstation-Spiel bekannte Insel gehört zur Präfektur Nagasaki, liegt aber näher an Südkorea als an Japan – weshalb die Mongolen sie als erstes Sprungbrett für ihre Invasion nutzten (und danach Iki). Die malerische Insel besteht zu fast **90% aus Gebirge und Wäldern** – hoffentlich ist unser Mietauto den Herausforderungen gewachsen! Wir besuchen die **Aso-Bucht** und den **Berg Eboshi-dake** im Norden und wollen auch weitere Orte aus *Ghost of Tsushima* „in echt“ finden. (*1 Dokufolge*)



2. BONUSZIEL: MAKING OF

Erreichen wir **bis Ende Oktober** diesen hohen Betrag, werden wir ab Oktober (dann beginnen die Schneidearbeiten am Projekt, die Veröffentlichung der Folgen selbst ist für Oktober 2022 bis Februar 2023 geplant) immer wieder auf den Boden blicken. Wieso? Weil dort die ganzen geschnittenen Film-Schnipsel herumliegen. Im ausführlichen **Making Of** erhalten Spender ab der Rosa-Stufe (50€) Einblicke in das Drumherum der Reise, in kleinere und größere **Peinlichkeiten** und – vermutlich – kleinere und mittlere **Katastrophen**. Natürlich wird es auch etliche **nicht-gezeigte Szenen** geben.

www.japandoku.com

Vergessene Spiele

Was wurde aus...



» [Dreamcast] Gegner können im Verfolgermodus erledigt werden.



» [Dreamcast] Echte Flugzeuge wie die P-51 D sind in *Propeller Arena* enthalten.

PROPELLER ARENA

Dreamcast-Spieler setzten große Hoffnungen in diese Multiplayer-Flugaction. Doch eine Tragödie in der echten Welt sorgte dafür, dass es nie die Startbahn verließ.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** AM2
- » **SYSTEM:** DREAMCAST
- » **GEPLANT FÜR:** 2001

» [Dreamcast] Ein K.-o.-Kriterium: Die Stadt erinnert an New York.



Es war ein harter Schlag für Dreamcast-Besitzer, die sich auf Online-Multiplayer-Titel freuten. Noch Ende 2000, da war die Konsole seit etwas mehr als einem Jahr in Nordamerika und Europa auf dem Markt, sah alles noch vielversprechend aus: Endlich gab es einen brauchbaren Online-Support, kurz vor Weihnachten erschien in Japan *Phantasy Star Online*. Doch bevor es im Rest der Welt an den Start ging, verkündete Sega das Aus des Dreamcast. Immerhin wollte man noch die in Entwicklung befindlichen Online-Spiele wie *Daytona USA 2001, Unreal Tournament, Bomberman Online* oder *Alien Front Online* veröffentlichen.

Ein weiterer geplanter Titel war das konsolenexklusive Luftkampfspiel *Propeller Head Online* von AM2. Die Projektleitung übernahm Makoto Osaki, der vorher für *Virtua Fighter Kids* und *Daytona USA 2* verantwortlich gewesen war. Yu Suzuki war Produzent. Das Spiel sollte ein Multiplayer-Aushängeschild für die Konsole werden und Split-Screen-Kämpfe für bis zu vier Spieler sowie Online-Auseinandersetzungen für bis zu sechs Piloten bieten, die per Voice-Chat über das Dreamcast-Mikrofon kommunizieren konnten. Im Vordergrund sollte, wie bei AM2 üblich, der Spaß stehen. Das bedeutete: viele dramatische Dogfights statt detaillierter Simulation.

Vor der E3 im Mai 2001 änderte AM2 den Namen in *Propeller Arena* und die Medien berichteten fleißig. Die Handlung spielt im Jahr 2045. In der Aviation Battle Championship treten Piloten mit Kampfflugzeugen aus dem Zweiten Weltkrieg gegeneinander an. Teilnehmer sind unter anderem eine junge Popsängerin, die ihren Bekanntheitsgrad steigern will, ein Golfkriegsveteran, der es besonders auf beschädigte Flugzeuge abgesehen hat, und ein narzisstischer Schauspieler, der beim anderen Geschlecht Eindruck schinden will.

Acht Maps gab es, dazu gehörten ein Flughafen, eine Stadt voller Wolkenkratzer und ein aktiver Vulkan. In jeder schwebten reichlich Power-ups umher. Im Lauf des Spiels sollte das Kartenlayout komplexer werden. Die

ALTERNATIVFLÜGE

IRON ACES

2000, MARIONETTE

Ihr wollt auf der Dreamcast Dogfights mit Zweiter-Weltkriegs-Flugzeugen? Das geht mit der Simulation *Iron Aces*. Das Spiel legt den Fokus aber auf Missionen und nicht wie *Propeller Arena* auf Multiplayer.



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

2003, FASA STUDIO

Das frühe Xbox-Live-Spiel hat zahlreiche Multiplayermodi wie Dogfight und Capture the Flag. Bis zu vier Spieler lokal und bis zu 16 über System Link treten gegeneinander an – das geht auch ohne Xbox Live.



AFTER BURNER: CLIMAX

2006, AM2

Dieses Luftkampfspiel von AM2 ist veröffentlicht worden. Es basiert auf dem 80er-Jahre-Spielhallen-Klassiker. Vom *Propeller Arena*-Team haben hauptsächlich die Sound-Produzenten mitgewirkt.





» [Dreamcast] Mit dem Fallschirm bringt ihr euch in Sicherheit.



» [Dreamcast] Power-ups wie diese Bombe befinden sich in bunten Kisten.

musikalische Untermalung bestand aus Punk-Klängen: In Japan komponierten Sachio Ogawa und Tomoya Koga die Titel, in den USA steuerten Bands wie Rise Against, Consumed und Mad Caddies Songs bei.

Im September 2001 sollte das Spiel in Nordamerika erscheinen, am 4. Oktober in Japan und am 9. November in Europa (dort zunächst ohne Online-Funktionalität). Auch die Werbung war schon gedruckt, beispielsweise wurde im Handbuch von *Alien Front Online* auf das Spiel verwiesen. Der amerikanischen Presse lagen sogar schon Preview-Versionen vor, die von IGN und GameSpot positiv besprochen wurden. Der Tenor: *Propeller Arena* mache eine gute Figur, Action-Fans sollten es sich zulegen.

Die japanische Master-Version ist auf den 11. September datiert – und fällt mit den Anschlägen auf das World Trade Center in New York zusammen. Nur zwei Tage später gab Sega bekannt, dass sich der Release des Spiels verschiebe. „Obwohl der Inhalt des Spiels nichts mit Terrorismus zu tun hat, ist es möglich, das Spiel so zu spielen, dass ähnliche Bilder wie die in den Nachrichten entstehen könnten", hieß es in der Pressemitteilung. „Wir wollen verhindern, dass den Opfern der Tragödie noch mehr Leid widerfährt."

> „Das Spiel sollte ein Multiplayer-Aushängeschild für die Konsole werden."



» [Dreamcast] Mit Tricks weicht ihr Gegnern aus.



» [Dreamcast] Weitere Charaktere können freigeschaltet werden.

Auf der Tokyo Game Show im Oktober 2001 verkündete Sega dann das Aus für *Propeller Arena*. Ein moralisch unbedenklicher Veröffentlichungstermin war nicht absehbar, gleichzeitig schrumpfte der Dreamcast-Markt rasant. Die Entscheidung war also nachvollziehbar. Eine Portierung auf andere Konsolen wurde nicht in Betracht gezogen, weil es denen an etablierten Online-Diensten fehlte.

2019 postete Makoto Osaki zwar ein Foto einer *Propeller Arena*-Disc samt Hülle. Dabei handelte es sich aber um einen Testdruck. Immerhin erschien ein Teil der Musik, indem mehrere Stücke – neu aufgenommen – in *Virtua Tennis 3* verwendet wurden.

Verloren gegangen ist das Spiel aber nicht. 2004 wurde es im Internet geleakt. Eine weitere Version erschien 2021. Da das Spiel wohl niemals offiziell veröffentlicht wird, wäre das also für Interessierte eine Möglichkeit, herauszufinden, wie es sich gespielt hätte. *

DIE EVOLUTION VON WipEout

MITTE DER 90ER JAHRE LIESS ES PSYGNOSIS IM VIDEOSPIELE-MARKT ORDENTLICH KRACHEN: WIPEOUT BRACHTE NEUE PLAYSTATION-BESITZER ZUM STAUNEN, UND BIS HEUTE IST DIE SERIE SEHR BELIEBT. WIR SPRECHEN MIT NICKY PLACE, ROB FRANCIS UND KARL JONES ÜBER ENTWICKLUNG UND EVOLUTION DES SF-RENNSPIELS.

Selbst unter den vielen europäischen PlayStation-Launch-Titeln stach *WipEout* aus der Masse heraus. Der Techno-Soundtrack, die futuristische Polygon-Grafik und die halsbrecherische Geschwindigkeit waren eine so gelungene Kombination, dass es wie eine ungeheure Innovation erschien.

Dabei waren die Elemente gar nicht nicht so neu, denn Designer Nick Burcombe hatte die Spielmechanik vom berühmtesten SNES-Rennspiel übernommen, und die fliegenden Fahrzeuge des Konzeptkünstlers Jim Bowers hatten ihr Debüt bereits auf der Leinwand gegeben.

„Nick Burcombe spielte immer *Mario Kart* und hörte dabei sehr laute und schnelle Musik. Das brachte ihn auf die Idee, ein Spiel zu entwickeln, das diese beiden Dinge miteinander verbindet", erinnert sich Nicky Place. „Zu dieser Zeit drehte Jim Bowers gerade eine Sequenz für den



Film *Hackers*, in der die Charaktere mit Anti-Gravitations-Renngleitern herumspielten, und das brachte ihn und Nick zusammen. Jim war zwar auch maßgeblich an den Shoot-em-ups *Microcosm* und *Novastorm* beteiligt – aber die Attacken stammen von der Idee her aus *Mario Kart*."

> »NICK BURCOMBE SPIELTE IMMER MARIO KART UND HÖRTE DABEI SEHR LAUTE UND SCHNELLE MUSIK. DAS BRACHTE IHN AUF DIE IDEE.«
> NICKY PLACE

Tatsächlich funktionierten die Power-ups in *WipEout* sehr ähnlich wie bei dem Nintendo-Klassiker. Sie wurden sogar als Icons auf die Strecken gemalt, was dazu führte, dass die Cover-Künstler stärker in das Projekt eingebunden wurden.

„Das Fahren über die kleinen Geschwindigkeitsbooster war ein Schlüsselelement in *Mario Kart*", erläutert Nicky. „Es ging darum, die Spieler dazu zu bringen, sich auf einem bestimmten Teil der Strecke aufzuhalten. Die Icons wurden alle von The Designers Republic entwickelt, die ursprünglich nur für die Verpackung zuständig waren, aber wir wollten die Designs zu einem wichtigen Teil der Spiel-Ästhetik machen. Es ging also in erster Linie um die Spielmechanik, und im Nachgang machten wir uns Gedanken über den Grafikstil."

Die sammelbaren Einwegwaffen auf den Strecken von *WipEout* stammten also mehr oder weniger aus *Mario Kart* – aber die Schiffe waren ein Produkt von früherer Arbeit des Studios. „Jim hat viele wirklich coole Konzepte entwickelt", antwortet Nicky schwärmerisch. „Er ▶



» [SNES] *WipEout* hat seinen eigenen Stil, basiert aber auf *Super Mario Kart*.



» [PlayStation] Bereits vor *WipEout* war Psygnosis für seine SF-Spiele bekannt, hier seht ihr *Novastorm*.



» [PlayStation] *WipEout* stellt die Zukunft recht dystopisch dar.

out



» [PlayStation] Im Film *Hacker* gibt es diese Sequenz einer CGI-Version von *WipEout*.



» Nicky Place gab *WipEout* seinen typischen Look und arbeitete an den ersten drei PlayStation-Teilen.



» Robert Francis wirkte als Designer an *WipEout 2097, WipEout 64* und *WipEout Fusion* mit.



» Coder David Jefferies begann seine Arbeit an der Serie mit *Wip3out*.



» Zuerst war Karl Jones Testspieler für *WipEout Fusion*, später Designer für *Pure, Pulse, HD, HD Fury* und *2048*.



» Nick Roberts ist Geschäftsführer des Studios Amuzo Games.





» [PlayStation] Die Waffen in *WipEout* sind nach einmaligem Gebrauch verschlissen.





» [PlayStation] Dank der speziellen Flugphysik übersteht ihr die wildesten Manöver.







» [PlayStation] In *WipEout 2097* fliegt euer Schiff in die Luft, wenn ihr zu viel Schaden nehmt.

▶ war für einen Großteil der visuellen und konzeptionellen Arbeit bei Psygnosis verantwortlich, ebenso wie für einige der von ihm verwendeten Technologien. Er war der Konzeptkünstler für die Anti-Grav-Schiffe, er hat dafür sogar ein echtes Modell gebaut. Ich finde, dass sich die Schiffe sehr gut fürs Spiel eigneten. Die Idee war, dass man tatsächlich über die Strecke fliegen konnte, was uns frei vom typischen Fahrverhalten eines Autos machte."

Weitere Freiheiten ergaben sich aus dem futuristischen Setting von *WipEout,* obwohl Nicky großen Wert auf einen realistischen Look legte. „Es hat einfach Spaß gemacht, Dinge zu kreieren, an die man vorher noch nie gedacht hatte", sagt Nicky. „Also Werbetafeln in der Zukunft und Dinge wie riesige Laufstege. Die Umgebung war sehr futuristisch, sollte jedoch den Eindruck einer gewissen Normalität erzeugen. Wir spielten auch mit der Idee, dass neben den Metropolen noch etwas Natur übrig bleiben sollte. Darum gab es Hügel und Berge."

Als Ergebnis dieser Überlegungen waren bis auf eine Ausnahme alle Strecken von *WipEout* in einer natürlichen Umgebung angesiedelt. Doch es gab auch einen zweiten Grund dafür: die Umsetzbarkeit. „Wir standen vor dem Problem, große Kulissen zu erschaffen", erklärt uns Nicky. „Metropolen benötigen viele Details, um sie glaubhaft erscheinen zu lassen. Für den Blick in die Ferne benötigten wir etwas Großes, das sich schnell modellieren ließ, wie zum Beispiel einen Berg."

Der Zeitdruck der Entwicklung ergab sich durch die Markteinführung der PlayStation in Europa, die nur neun Monate nach Beginn der Arbeit an *WipEout* stattfinden sollte. Das klingt nach einem unmöglichen Projekt, doch Nicky beschwichtigt: „Im Grunde war *WipEout* nicht so weit entfernt von dem, was wir vorher gemacht hatten. Unser Stil war schon immer sehr futuristisch. *WipEout* schaffte diese einzigartige Verschmelzung von Grafik, Spielmechanik und Sound. Viele Leute haben das Spiel wegen seiner Musik geliebt, wir haben damit wirklich einen Nerv getroffen."

Um die Veröffentlichung zu feiern, fuhren die Entwickler von Liverpool nach Manchester. „Dort war ein großes Elektronikgeschäft, ich kann mich noch gut daran erinnern", lächelt Nicky. „Die Leute standen Schlange, um das Spiel zu kaufen, das war für uns der absolute Wahnsinn. *WipEout* war einer von sechs Launch-Titeln, und ich konnte nicht glauben, dass wir es in dieser kurzen Zeitspanne geschafft hatten."

»DAS ERDBEBEN WAR NICHT IM URSPRÜNGLICHEN DESIGN, DER RUHM DAFÜR GEBÜHRT CHRIS.«
ROB FRANCIS

Angesichts des Erfolgs wurde schnell über eine Fortsetzung zu *WipEout* nachgedacht. Wie Designer Rob Francis erklärt, gab es Elemente des Kampfes im Originalspiel, die bei der überstürzten Entwicklung des Erstlings zu kurz gekommen waren: „*WipEout* hatte bereits Waffen, die die Gegner verlangsamen konnten. Der nächste logische Schritt waren stärkere Waffen, um die Feinde komplett zu zerstören – einhergehend mit dem Risiko, selbst vernichtet zu werden."

Die Entwicklung von *WipEout 2097* habe dem Team nicht nur viel Spaß gemacht, fährt Rob fort, sondern auch eine der denkwürdigsten Waffen und einen nützlichen visuellen Effekt hervorgebracht: „Das Erdbeben war nicht im ursprünglichen Design, der Ruhm dafür gebührt Chris. Er bastelte daran herum und erkannte, dass er aufgrund der einfachen Geometrie einen netten Effekt mit Welleneffekten erzeugen konnte. Auch hatte er die Idee der Luftverwirbelungen hinter den Schiffen, sodass man die Gegner in der Distanz sehen konnte."

Eine weitere Neuheit in Teil 2 – wenngleich natürlich ein altbekanntes Rennspiel-Konzept – waren die Checkpunkte, die man erreichen musste, bevor der Countdown bei null angelangt war. Die KI musste sich aber nicht daran halten: „Die KI konnte aufgrund ihrer Programmierung keinen Kontrollpunkt ▶



» **[N64] Herausforderungen während des Rennens gab es erstmals in *WipEout 64*.**



» **[PlayStation] Von all den Waffen in *2097* ist der Erdbeben-Disruptor die eindrücklichste.**

EVOLUTION DER POWER-UPS

Diese Teile brachten E-Paks, Tarnung und Störsender.

WIPEOUT 2097



Im Gegensatz zum Original nehmt ihr in *2097* gehörig Schaden und fliegt irgendwann in die Luft. Ein Energiebalken fungiert als Lebensleiste, mit Hilfe der E-Paks lässt sich dieser wieder ein wenig auffüllen.

WIPEOUT 64



Die Tarnvorrichtung von Team Piranha II ist extrem nützlich. Ihr werdet dadurch nicht nur unsichtbar für eure Konkurrenten, sondern verhindert auch, dass ihr anvisiert werdet. Eure Energieleiste wird es euch danken!

WIPEOUT FUSION



Fusion bringt eine Menge neuer Power-ups, und keines davon ist so interessant wie der Störsender. Damit kehrt ihr die Lenkung und Beschleunigung von jedem Fahrzeug um, das ihr anvisiert. Besonders fies in engen Kurven.



EVOLUTION DER

WAFFEN-SYSTEME

Alles über Schockwellen, Energieabsorber und Repulsoren.

WIPEOUT



Die Schockwellen aus dem ersten *WipEout* sind ein kleiner Vorgeschmack auf die Erdbeben-Kanone aus *2097*. Trefft ihr ein gegnerisches Schiff, wird dieses für kurze Zeit unkontrollierbar.

WIP3OUT



Die Mechanik ist ziemlich simpel: Ihr saugt gegnerischen Schiffen Energie ab und füllt eure eigene Energieleiste damit auf. Timing ist das A und O, vor allem bei Schiffen, die kurz vor dem Kollaps stehen.

WIPEOUT PULSE



Das Tolle am Repulsor ist, dass er jedes Schiff in eurem unmittelbaren Umfeld beeinflusst. Er entzieht ihnen nicht nur einen Teil ihrer Energie, sondern wirft sie auch noch aus der Bahn.





» WIP3OUT HATTE EINEN GEERDETEN LOOK – ES WAR DIE ZUKUNFT VON ETWAS, DAS MAN BEREITS KANNTE. «
DAVID JEFFERIES

verpassen, also war der Countdown für sie irrelevant", gibt Rob zu.

Weiter sagt er: „Die Checkpunkte halfen uns dabei, Druck auf den Spieler aufzubauen. Ich habe aber immer versucht, sie fair zu verteilen. Solange man sich zügig vorwärts bewegt und nicht zu sehr unter Beschuss gerät, sollte man sie erreichen."

Wie *WipEout* zuvor wurde auch *WipEout 2097* zum Hit für die PlayStation und danach für andere Systeme umgesetzt. Keines der beiden Spiele erschien für den N64, dafür bekam Nintendos Konsole einen exklusiven Titel: „*WipEout 64* hatte eine noch kürzere Produktionszeit als *2097*, die Rennstrecken kennt ihr deshalb alle aus *WipEout* und *WipEout 2097*", erinnert sich Rob. „Im Studio ergab sich ein kleines Zeitfenster, um eine Version von *WipEout* für den N64 herauszubringen. Sie war im Grunde eine Mischung aus den beiden vorherigen Spielen. Die Streckengeometrie wurde von uns einfach gespiegelt. Wir haben einen kurzen Test gemacht, ob die Strecken auch rückwärts noch funktionieren, und sie dann umgearbeitet."

In der kurzen Entwicklungszeit von *WipEout 64* führten die Entwickler erstmals fahrzeugspezifische Superwaffen ein. Das sollte die Spieler ermuntern, jedes Schiff auszuprobieren. „Wir wussten natürlich, dass jeder sein Lieblingsvehikel hatte", erläutert Ron. Die Feisar ließ sich leicht bedienen, war aber ziemlich langsam, die AG Systems hatte eine schnellere Beschleunigung, die Auricom war der Alleskönner und die Qirex lenkte sich behäbig wie ein Raddampfer, war aber verdammt schnell. Ich habe versucht, jedes Schiff ein wenig individueller zu gestalten, um den Spielern einen Grund zu geben, auch mal zu wechseln. Piranha II war eine weitere Kreation von Chris Roberts. Ich habe mich nicht um die Steuerung gekümmert, denn nur er konnte damit umgehen!"

Kurz nach der Veröffentlichung von *WipEout 64* ging es auch schon mit einem von Grund auf neu gestalteten dritten Teil los, wie sich David Jefferies erinnert. „*Wip3out* hatte



» [PlayStation] Der Grafikstil in *Wip3out* ist eher industriell als Science-Fiction.



» [PlayStation] Im Gegensatz zum Original benötigt der Mehrspielermodus in *Wip3out* keine zwei Konsolen.







einen geerdeten Look; es war eine Zukunft von etwas, das man bereits kennt", bemerkt David. „Das lag daran, dass Nicky und Mike zwar futuristische Industriegrafiken liebten, aber keiner von ihnen SF mochte. Außerdem hat der Programmierer Pete Bratcher dafür gesorgt, dass das Spiel in High-Definition läuft, wodurch die Linien viel sauberer wurden, und er hat ein paar Clipping-Algorithmen geschrieben, damit es keine Probleme mit der Kollision gab. So konnten wir die schönen Vektorgrafiken verwirklichen."

Neben der Grafik überarbeitete das Team auch Streckendesign und Spielmechanik. Das Ergebnis waren realistische Strukturen der Kurse und Umgebung, verschiedene Kampfmodi und ein Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm. „Wir hatten ein Tool, mit dem die Designer Strecken skizzieren, in das Spiel exportieren und auf ihnen Rennen fahren konnten, was eine recht schnelle Umsetzung von Ideen ermöglichte", blickt David zurück.

Dabei entstanden auch die Prototyp-Kurse, auf denen ihr im Splitscreen gegeneinander fahrt. „Da *Wip3out* in High-Definition lief, konnte ich zwei quadratische Bildschirme nebeneinander stellen, die jeweils die Auflösung des ursprünglichen *WipEout* hatten", erklärt David stolz. „Das war echt cool, man konnte seine Freunde einladen, ein paar Bier trinken und gemeinsam spielen. Unsere Designer haben sich die Prototyp-Kurse ausgedacht und sie perfektioniert. Sie nahmen eine quadratische Textur und gaben ihr eine cremefarbene Mitte und eine dunkle Kontur um die Begrenzung. Dann haben sie die Strecken damit texturiert und ihnen diesen Drahtgitter-Look verliehen."

WipEout schaffte es, sowohl die Fans als auch die Fachpresse voll zu überzeugen. Zu diesem Zeitpunkt dachte Rob Francis bereits über Umgebungen mit mehreren Strecken nach, die dann in einer PS2-Fortsetzung namens *WipEout Fusion* Wirklichkeit werden sollten. „Das Ziel war es, die Umgebungen so weit wie möglich wiederzuverwenden, da wir auf eine höhere Polygonanzahl umgestiegen sind, wodurch der Aufwand für die Gestaltung der Strecken viel höher wurde", erklärt Rob. ▶



» [PlayStation] Wir Europäer bekamen *Wip3out* in einer *WipEout 3: Special Edition*, mit neuen Strecken und Features.



» [PS2] Die offenen Strecken in *Fusion* erinnern nicht zufällig an das Podrennen in *Star Wars*.



» [PS2] Im Zonenmodus versucht ihr ein Schiff zu steuern, das immer schneller wird.

» *PURE WAR ALSO DER RICHTIGE NAME, DENN ES GING DARUM, DEN ÜBERFLÜSSIGEN KRAM WEGZULASSEN.* «
KARL JONES

„Einige hatten weite Bereiche, die von den Podrennen in *Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung* inspiriert waren. Aber da wir die offenen Bereiche nicht mit der Strecke verbinden konnten, musste die Kamera von nun an dem Schiff folgen. In den früheren Spielen war die Kamera fest mit der Strecke verbunden, was den Schiffen dieses schwebende Gefühl gab."

Ein großes Plus für *WipEout Fusion* war der Ligamodus. Darin gab es Credits für besondere Geschicklichkeit, kleine Rundenzeiten und das Zerstören von gegnerischen Schiffen. Mit denen wiederum finanzierte man Upgrades. „Die Spieler sollten jedes Schiff aufrüsten und das Gefühl haben, voranzukommen", erläutert Rob. „Das schenkte dem Spiel einen höheren Wiederspielwert. Es gab schon immer eine Beziehung zwischen *WipEout* und der Formel 1, also spielten wir sogar mit dem Gedanken, den Spieler mit einer Auswahl an Teams auf niedrigem Niveau beginnen zu lassen. Durch einen Karrieremodus hätte er sich dann hochgekämpft. Das hätte nicht unbedingt einen direkten Zusammenhang mit dem Aufrüsten der Schiffe gehabt, aber das Erlebnis für die Spieler verlängert."

Nach *WipEout Fusion* wurde die Serie mit *WipEout Pure* auf die PSP übertragen, das die Boxenstopps der Vorgänger über Bord warf. „Es ging uns darum, den Schwung des Spiels aufrechtzuerhalten, denn die Boxenstopps haben die Rennen ein wenig unterbrochen", erklärt uns Karl Jones. Er war damals ein Junior Designer, später dann bei *WipEout 2048* der Lead Designer.

Karl fährt fort: „Wir wollten, dass es bei *Pure* viel mehr um das reine Rennen und die Geschwindigkeit geht. Das Ethos war, alles auf das Wesentliche zu reduzieren, gerade weil *Fusion* eine Menge zusätzlicher Dinge in das Spiel eingebaut hatte. *Pure* war also der richtige Name, denn es ging darum, den überflüssigen Kram wegzulassen und sich auf das



» **[PSP] Drückt ihr zweimal auf die Bremse, könnt ihr in *Pure* nach links oder rechts „strafen".**



» **[PSP] Erstmals könnt ihr in *Pure* eure Schilde aufladen, indem ihr eure Waffen recycelt.**

zu konzentrieren, wofür *WipEout* ursprünglich stand, nämlich Hochgeschwindigkeitsrennen."

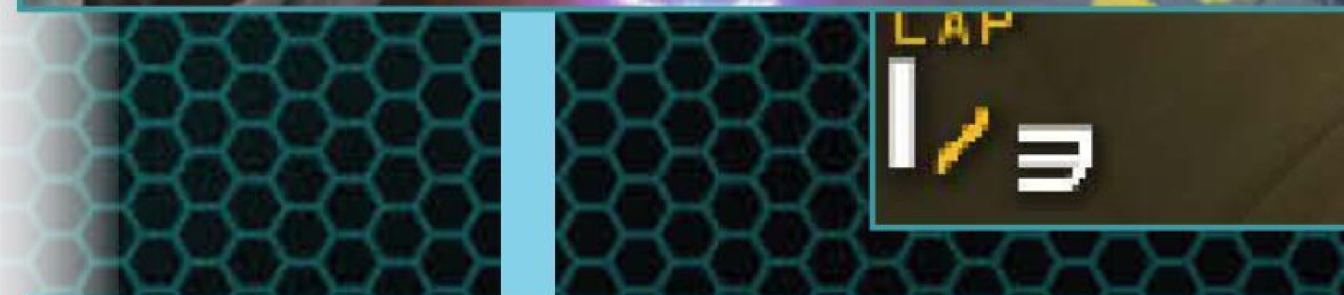
Zu einem guten Rennen gehört natürlich auch eine gute Strecke, deshalb war neben dem eigentlichen Streckenverlauf auch die Platzierung von Power-ups und Waffen entscheidend. „Einer der schwierigsten Aspekte war die richtige Positionierung der Geschwindigkeitsbooster", erinnert sich Karl. „Sollen sie eine Belohnung für die Ideallinie sein oder aber Hilfsmittel für Fahranfänger? Manchmal zwangen wir die Spieler auch zu einer Entscheidung zwischen Waffen oder Boostern. Wir haben viel Zeit ins Austarieren investiert, denn es störte den Rennablauf sehr, wenn sie schlecht platziert waren."

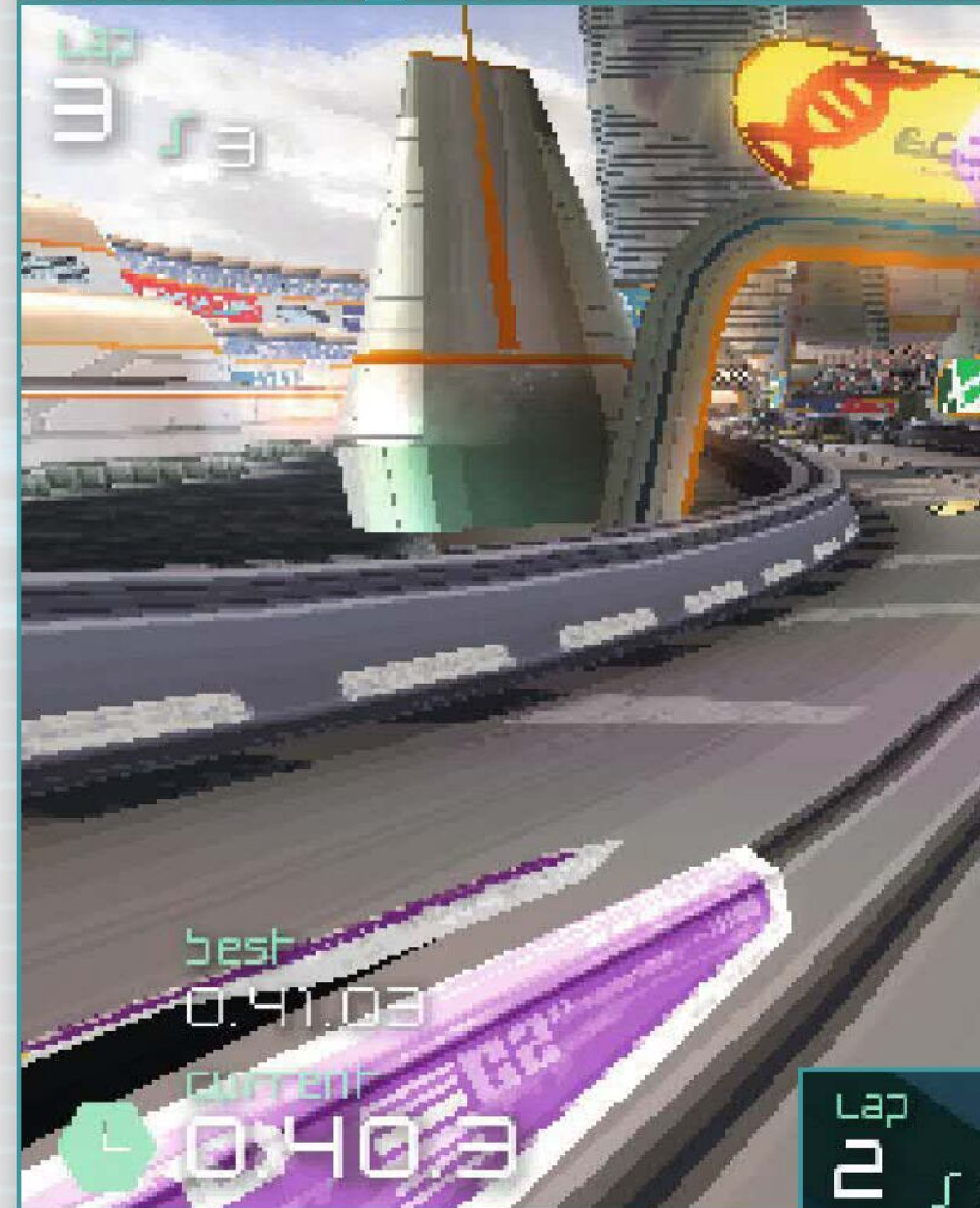
Nachdem die PSP-Spieler *WipEout Pure* in die Hände bekamen, führten die hohen Verkaufszahlen sehr schnell zu einem Nachfolger. „Im Nachhinein waren wir der Meinung, dass *Pure* zu linear war, also wollten wir den Spielern mehr Optionen geben", fährt Karl fort. „Ich bin damals selbst viel mit dem Auto gefahren, und während einer Fahrt fiel mir ein großer Maschendrahtzaun auf. Das hat mir eine Idee gegeben – dadurch landete die Gitterstruktur im Spiel, und damit konnte ich den Spieler wunderbar auf verschiedene Pfade zwingen."

Um *WipEout Pulse* einem breiteren Publikum zugänglich zu machen, war es erstmals möglich, den Schwierigkeitsgrad der Events herunterzuschrauben, wodurch man mehr vom Spiel sehen konnte. „Traditionell war *WipEout* immer ein Hardcore-Spiel, um es vorsichtig auszudrücken", räumt Karl ein. „Aber wir haben mit jeder neuen Version, jedenfalls seit ich an der Serie arbeite, versucht, das Spiel ein wenig inklusiver zu gestalten. Dazu gehörte ein anpassbarer Schwierigkeitsgrad. Bei *Pulse* ist uns bewusst geworden, wie schwierig das Spiel sein kann, und wir haben angefangen, es zu entschärfen."

Ein anderer Bereich des Designs von *WipEout Pulse* orientierte sich an den Gravity-Flip-Pads in einem der Kurse von *WipEout Fusion*, bei denen die Schiffe zwischen dem Boden und der Decke hin- und herspringen. „In *Fusion* saugten sich die Schiffe manchmal an die Strecke, was einige echt coole Abschnitte ▶

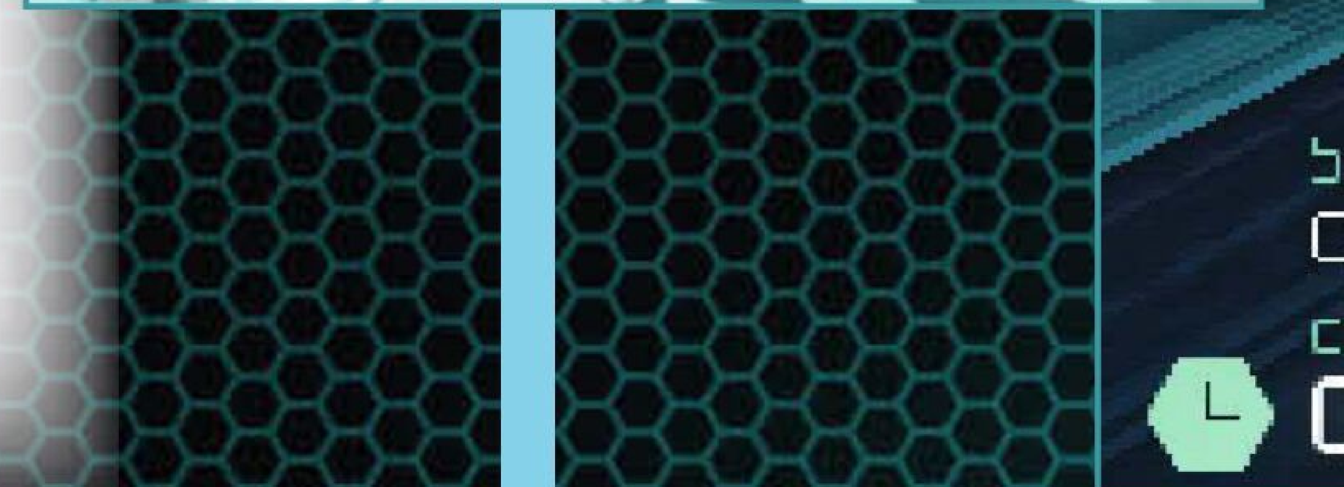








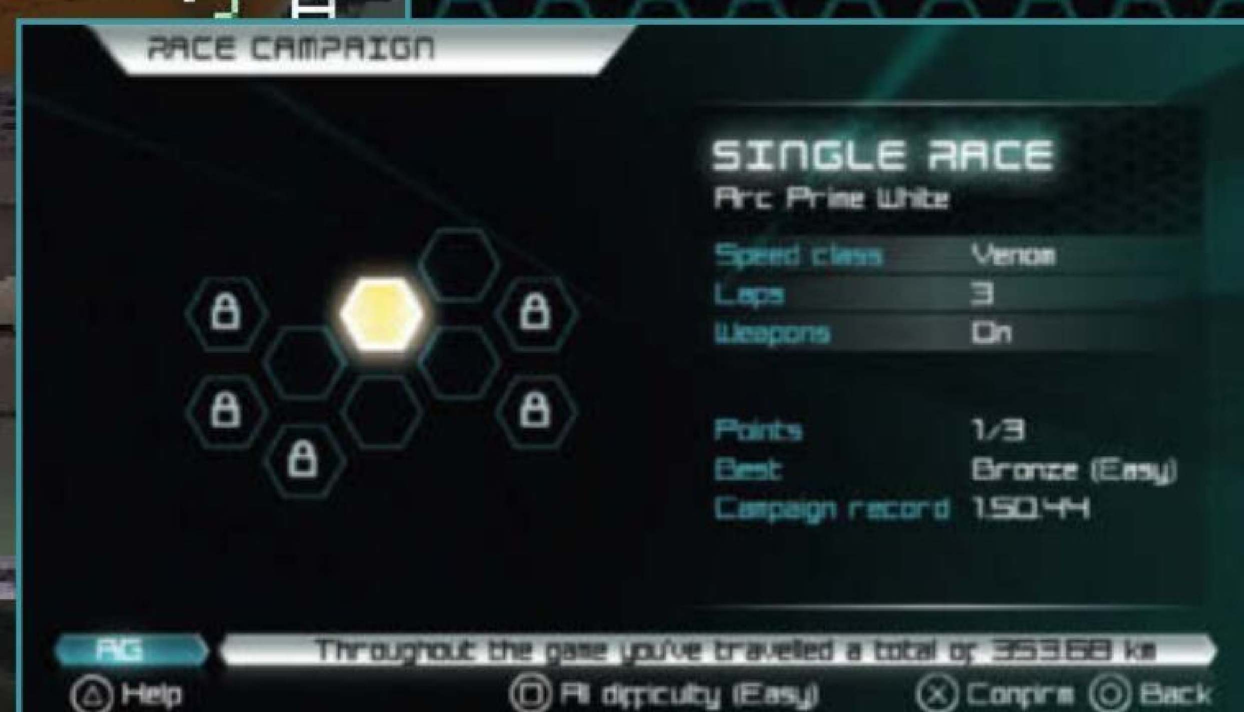








» [PSP] Das Design der Challenge-Raster stammt von einem Maschendrahtzaun.



» [PSP] Die Loopings funktionieren mittels Magnetstreifen, die euer Schiff auf der Strecke halten.



EVOLUTION DER STRECKEN

Hier solltet ihr nicht blinzeln!



WIPEOUT PURE

Citta Nuova ist gnadenlos. Die vielen S-Kurven und Nadelöhre werden nur von kurzen Geraden unterbrochen. Hier könnt ihr zwar etwas Geschwindigkeit aufnehmen, achtet jedoch auf den nächsten Bremspunkt!



WIPEOUT HD

Vielleicht hättet ihr euch zwei oder drei knifflige Stellen gewünscht, Metropia übertreibt es aber in jedem Maße. Der ständige Kampf, um euer Schiff auf der Strecke zu halten, erfordert Ausdauer und viel fahrerisches Können.



WIPEOUT HD FURY

Syncopia sollte eigentlich als Plattformer zählen, denn ihr springt auf der schmalen Strecke von einem Abschnitt zum anderen. Da ihr hier im Zonenmodus spielt, werdet ihr kontinuierlich schneller.



EVOLUTION DER SCHIFFE

Wer die Wahl hat, hat die Qual.



WIPEOUT 2097

Wie im Original gibt es vier Rennteams, allerdings diesmal mit nur je einem Fahrer. Als Entschädigung könnt ihr ein fünftes Team freischalten. Die Pirhana-Prototypen sind schneller, agiler und haben stärkere Schilde als die gegnerischen Schiffe, können dafür jedoch nicht schießen.



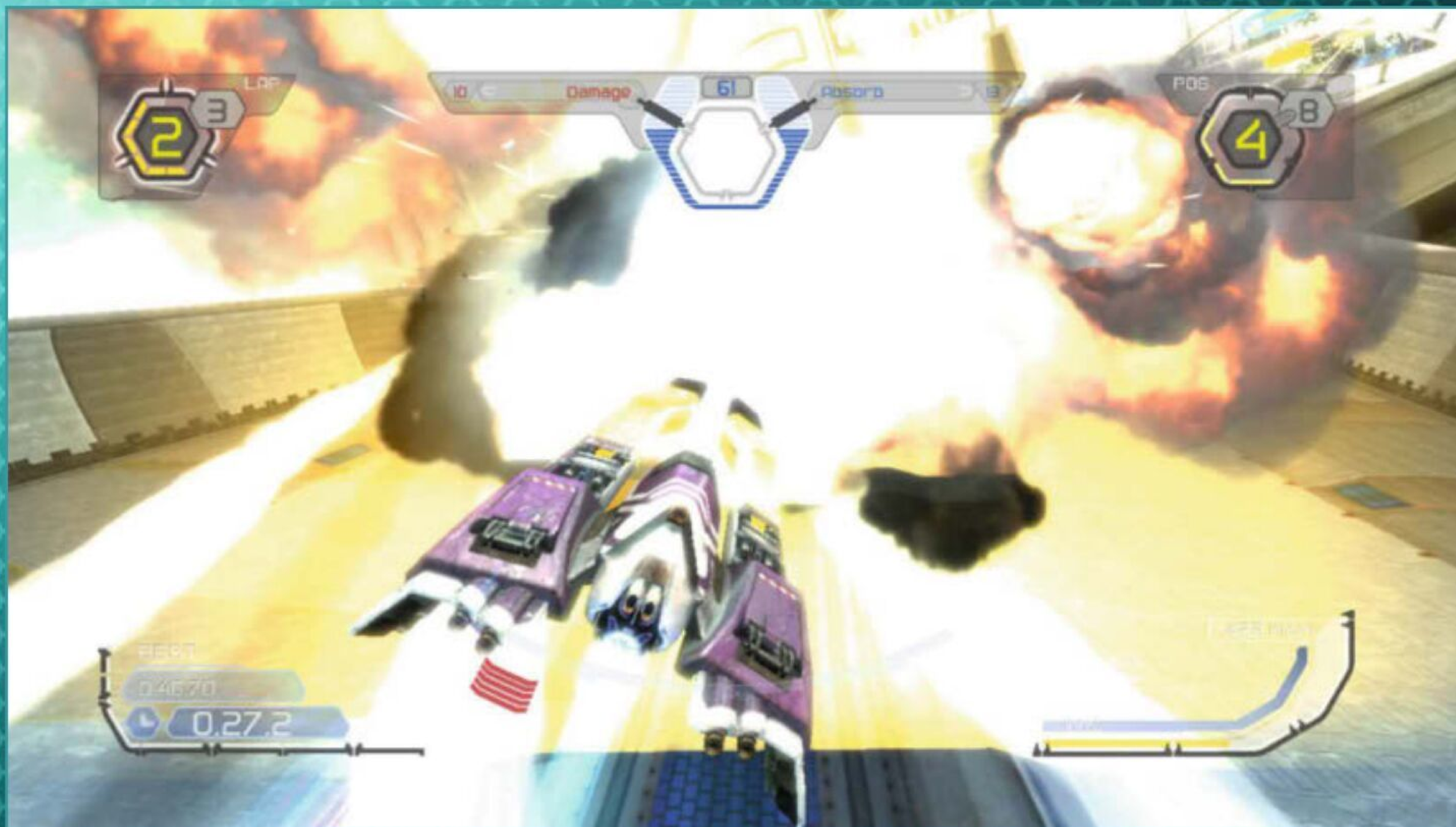
WIPEOUT PURE

Der Rennstall Harimau wird von einer humanitären Organisation betrieben, nicht von einem geldgierigen Großunternehmen. Deshalb erzeugt sein Gleiter als einziger keine Emissionen. Der Nachteil: Die Schilde sind ziemlich schwach. Der Vorteil: Das Schiff ist sehr schnell und gut zu steuern.



WIPEOUT 2048

Der Pirhana lässt sich auch in *2048* freischalten. Der Prototyp ist extrem schwer zu fliegen und lässt sich nur über die Bremsen steuern. Zusätzlich beschleunigt das Schiff automatisch, was einem Ritt auf einer Kanonenkugel gleichkommt.



» **[PS 3] Natürlich bedeutet auch in *WipEout HD* eine solch schöne Explosion „Game Over".**



» **[PS 3] In *HD Fury* könnt ihr euer Schiff um 180 Grad nach hinten drehen und eure Verfolger bekämpfen.**

» TRADITIONELL WAR WIPEOUT SCHON IMMER EIN HARDCORE-SPIEL, UM ES VORSICHTIG AUSZUDRÜCKEN. «
KARL JONES

ermöglichte", grinst Karl. „Also haben wir uns Magnetstreifen ausgedacht, die die Schiffe auf bestimmten Streckenabschnitten auf der Strecke halten. Das ermöglichte zum Beispiel die Loopings."

Nach *WipEout Pulse* kam *WipEout HD* für die PS3, mit bereits bekannten Rennstrecken aus *Pulse* und *Pure* sowie einem neuen Online-Modus. „Die Rennschiffe sind in den *WipEout*-Spielen oft in die Luft geflogen", gibt Karl zu. „Für ein Online-Spiel ist das allerdings kein guter Ansatz, weshalb wir den Spielern erlaubt haben, nach einer Explosion weiterzufahren. Natürlich gab es eine kleine Zeitstrafe, aber dadurch, dass auch die anderen Spieler ständig ausfielen, konnte man gut aufholen."

Nach der Veröffentlichung von *WipEout HD* im PlayStation Network folgte die Erweiterung *WipEout HD Fury*. Sie bot weitere Spielmodi wie den Zonen-Kampfmodus. „Im Nachhinein betrachtet wurde das Spiel ziemlich komplex, ich glaube, ein paar Leute waren davon überfordert", räumt Karl ein. „Es passte aber inhaltlich, denn *Fury* hatte einen sehr aggressiven Stil. Eine Mehrspieler-Kampfarena war deshalb eine logische Folge, aber meiner Meinung nach gingen wir damit etwas zu weit."

Eine weitere Idee war der Detonator-Modus, in dem ein einzelner Gleiter Minen räumen muss. „Ich glaube, dass der Detonator-Modus bei einer der vielen Besprechungen entstand", versucht sich Karl zu erinnern. „Wir wollten mehr mit der Engine machen, und probierten viel aus. Zuerst haben wir die Minen von Hand platziert, schlussendlich wurden sie aber dynamisch generiert. Ich denke, der Modus war recht beliebt, wirkte aber insgesamt zu erzwungen."

In bekannter *WipEout*-Manier ging auch HD Fury weg wie warme Semmeln. Der Nach-



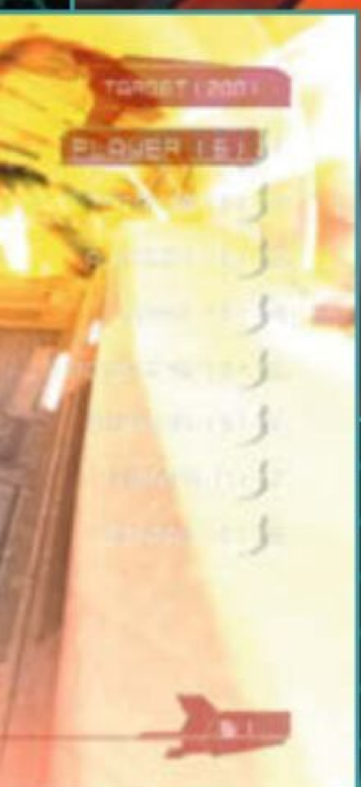


» [PS Vita] Breitere Strecken bieten euch mehr Platz für actiongeladene Kämpfe.



» [PS Vita] Die Streckenführung in *WipEout 2048* erlaubt euch einen kurzen Abstecher auf einen Wolkenkratzer.





folger war ein Launch-Titel für die PS Vita und inhaltlich ein Prequel zum ersten Titel, bei dem die Rennen auf den Straßen einer Stadt und nicht auf eigens gebauten Strecken stattfanden. „Wir haben *WipEout 2048* in einer städtischen Umgebung angesiedelt, um das Szenario nachvollziehbarer zu machen“, analysiert Karl. „Es gab also die üblichen Gebäude und Straßen mit Absperrungen, wie man sie von Stadt-Rennspielen kennt. Für besondere Zwecke haben die Grafiker einen erweiterten Streckenabschnitt eingefügt, der so aussah, als wäre er für das Rennen eingebaut worden – ähnlich wie die Straßenführung von Monaco für die Formel 1 angepasst wird.“

Gleichzeitig wurden die Rennstrecken breiter, um die Waffen besser einsetzen zu können, was *WipEout 2048* einen Hauch von Taktik verpasste. „Die breiteren Strecken sollten Leuten entgegenkommen, die traditionelle Rennspiele mögen. Die Tatsache, dass sie mehr Kämpfe zuließen, war ein toller Nebeneffekt“, stellt Karl klar. „Zur Vereinfachung der Waffen haben wir sie farbig markiert und so in Defensiv-, Offensiv- und Tempobooster unterteilt. Neu war auch die Möglichkeit, sich um 180 Grad zu drehen und so nach hinten zu schießen. Außerdem haben wir die Tastenbelegung geändert, sodass man mit gezogener Handbremse driften konnte.“ ▶



» [PS Vita] Die Rennstrecken in *WipEout 2048* sind deutlich flacher als in den Vorgängern.



» [PS Vita] Natürlich darf auch auf der PS Vita der noble Pirhana nicht fehlen.



» [iOS] Nick ist sehr stolz auf die neuen Charaktere und Storys in *WipEout Rush*. „Es ist ein sehr cleveres System, die Comics erzählen die Handlung und tragen viel zum Geschehen bei."



» [iOS] *WipEout Rush* beziehungsweise *WipEout Merge* hat mit der Serie im Grunde nichts zu tun.





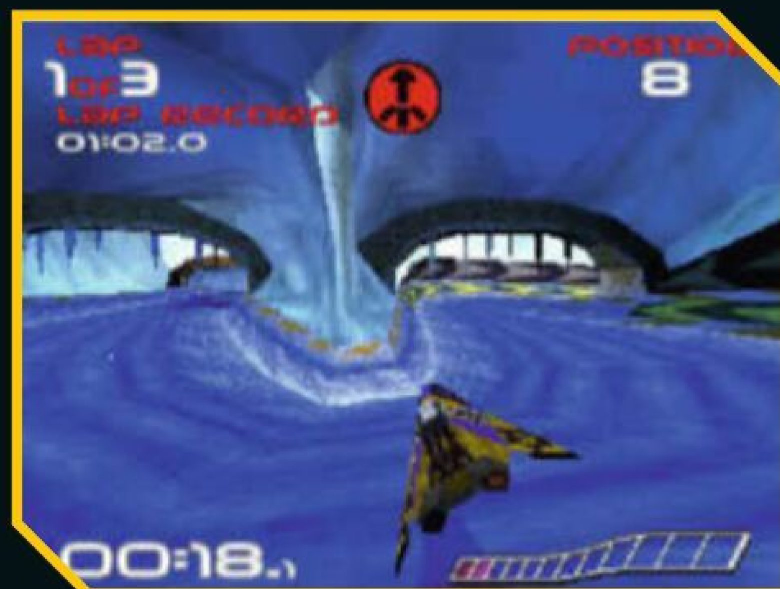
RUNDFAHRT

SILVERSTREAM



ZWEIGETEILT

Direkt nach der Anfangsgeraden trefft ihr auf die erste Abzweigung. Die linke Route ist etwas schwieriger, dafür kürzer, haltet euch also links. Nach dem kurzen Anstieg geht es nach links in eine enge Kurve, nutzt die linke Air-Brake, um auf der Strecke zu bleiben.



KURVENREICH

In der ersten Höhle trefft ihr auf eine fiese S-Kurve, wobei ihr im ersten Teil nur kurz vom Gas gehen müsst. Der zweite Teil ist wahnsinnig eng, fahrt deshalb am Geschwindigkeitsbooster vorbei und geht auf Nummer sicher.



VIELFÄLTIG

Bei der zweiten Abzweigung seid ihr frei in eurer Entscheidung, die linke und die rechte Route schenken sich nicht viel. Im Gegensatz dazu solltet ihr bei der dritten Abzweigung wieder links fahren, was euch bis zu fünf Sekunden einspart.



HEKTISCH

Folgt ihr unserer Empfehlung und wollt ihr fünf Sekunden sparen, müsst ihr euch auf eine unübersichtliche und schwierige Passage einstellen. Die Air-Brakes wirken wieder Wunder, und lasst die Booster aus, bis ihr die Streckenführung gut gelernt habt.

» [PS4] Für die *Omega Collection* arbeiteten die Studios XDev, Clever Beans und Creative Vault Studios zusammen.



» [PS4] Der VR-Modus der *Omega Collection* hebt das *WipEout*-Erlebnis auf eine ganz neue Stufe.

▶ Am meisten profitierte aber das Leveldesign von der städtischen Umgebung. „Viele *WipEout*-Strecken wiesen einen deutlichen Höhenunterschied auf. Deshalb haben wir die Strecken in *2048* niedriger angesetzt und dann nach oben gebaut", so Karl weiter. „Dadurch konnten wir einige verrückte Sachen machen, wie einen Wolkenkratzer hoch- und wieder herunterfahren. Wir bauten auch viele Abkürzungen und kleine Verstecke ein. Beendet haben wir das Spiel auf Altima, eine Anspielung auf das chronologisch nächste Spiel, also das allererste *WipEout*."

In den vergangenen Jahren ist es um *WipEout* etwas stiller geworden. 2017 wurde die *WipEout Omega Collection* für die PS4 vorgestellt, die *WipEout HD*, *Fury* und *2048* enthielt. Es war der erste Teil der Serie, der nicht mehr von Studio Liverpool veröffentlicht wurde, das 2012 geschlossen worden war.

Abgesehen von der neuen HD-Grafik und der Möglichkeit, eine Spotify-Wiedergabeliste „*Best of WipEout*" anzuhören, war die größte Neuerung VR: Ein PSVR-Headset vorausgesetzt, ließ sich das gesamte Spiel im virtuellen Raum erleben. Man saß also „wirklich" im Cockpit seines Lieblingsflitzers und konnte stärker denn je zuvor in die Rennen eintauchen.

Die Begeisterung für *WipEout* wurde 2021 mit der Ankündigung von *WipEout Rush* neu entfacht, verflog aber schon ungefähr zehn Sekunden später wieder – als nämlich bekannt wurde, dass es sich um ein kartenbasiertes Management-Spiel für Mobiltelefone handeln würde. Der Trubel um das von Amuzo Games programmierte und von Rogue veröffentlichte Spiel war für Nick Roberts, den Studioleiter von Amuzo Games, keine große Überraschung: „Die *WipEout*-Community hatte sich auf ein neues Rennspiel für die PS5 gefreut. Dann haben wir *WipEout Rush* für Handys angekündigt. Wir haben ihren Zorn für eine Weile zu spüren bekommen, vor allem aus einem Sub-Reddit-Forum. Jetzt hat sich alles beruhigt, und einige der gleichen Leute haben das Spiel tatsächlich genossen, nachdem sie es ausprobiert hatten."

Das mag schon sein, aber von einem traditionellen Serienteil war das Werk von Amuzo Games Lichtjahre entfernt. Dennoch behauptet Nick: „Unser Ziel war es, mit *WipEout Rush* ein mobiles Spielerlebnis zu schaffen, das auf unserer Lieblingsserie basierte. Wir alle haben *WipEout* gespielt und wollten es einem neuen Publikum zugänglich machen. Unser Spiel hat die vertrauten Strecken, Schiffe, Teams und Waffen, aber es wurde etwas vereinfacht, um es unterwegs besser spielen zu können."

Sony hat zwar seit *WipEout 2048* kein Spiel mehr für ihre Konsolen veröffentlicht, wollten es aber gerne durch ein Mobilspiel in der Kasse klingeln lassen. Oder mit den Worten von Nick: „Wir bekamen Zugang zu Sonys komplettem Archiv, konnten die 3D-Modelle der Strecken und Schiffe durchforsten und übernehmen. Unsere Musik war zwar neu, stammte aber von einem der Musiker des Originals. Das erzeugte den Flair des ersten Spiels."

Interessanterweise erkennt man, wenn man *Rush* selbst ausprobiert, dass ausgerechnet die Renn-Abschnitte noch gar nicht spielbar sind. Nick verteidigt das tapfer: „Spiele auf mobilen Endgeräten funktionieren oft nach einem ‚Games as a Service'-Modell. Wir bringen ständig Verbesserungen und leichte Änderungen an der Spielmechanik ein. So entsteht ein Spiel, welches gerne gespielt wird und das aus geschäftlicher Sicht funktioniert", so Nick.

Mittlerweile wurde *WipEout Rush* in *WipEout Merge* umbenannt und befindet sich offiziell noch in der Soft-Launch-Phase. „Als Free-to-Play-Titel ist es unser Ziel, so viele Spieler wie möglich anzulocken und sie so lange wie möglich bei der Stange zu halten. Natürlich gehören dazu auch echte Rennen, zusammen mit vielen anderen Ideen", schließt Nick.

Für jeden echten Serienfan ist *WipEout Merge* eine riesige Enttäuschung – aber was ist mit einer echten Fortsetzung? Vielleicht entdeckt ja Sony erneut das Potenzial von *WipEout* für eine ihrer großen Konsolen, aktuell also die PS5. Für diese steht zudem PSVR2 vor der Tür, was hervorragend zu einem nativ für Virtual Reality entwickelten Serienteil passen würde. *

So sichert ihr euch den ersten Platz.



UNERBITTLICH

Sobald sich die zwei Routen wieder vereinen, müsst ihr die linke Air-Brake nutzen, um nicht in der Mauer einzuschlagen. Im folgenden Verlauf kommt ihr wieder auf die Zielgerade, aber zuvor sind noch einige Kurven zu meistern.

KLASSIKER-CHECK



Electronic Gaming Monthly bezeichnete den japanischen Spieledesigner Satoshi Tajiri als eine der zehn einflussreichsten Personen, die den modernen Videospielmarkt geprägt haben. Und IGN nahm Tajiri in die Top-100-Liste der besten Spielemacher aller Zeiten auf. Zu Recht, denn Satoshi Tajiri hat eine der wohl bekanntesten und erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten erfunden: *Pokémon*. Und damit ein kulturelles Phänomen erschaffen.

Den Kern der beliebten Monstersammel-RPGs bilden mittlerweile rund zwei Dutzend Spiele, die seit dem Game-Boy-Debüt im Jahr 1996 auf verschiedenen Plattformen erschienen sind. Das Spielprinzip ist, wenigstens auf den ersten Blick, recht einfach: Als junger Nachwuchsforscher macht man sich auf, ein Monsteralbum – den Pokédex – mit Informationen zu füllen. Dazu fängt man freilaufende Monster ein und kämpft mit einer eigenen Pokémon-Truppe gegen Taschenmonster (nichts anderes bedeutet der Titel) – entweder in der freien Wildbahn oder im Duell mit anderen Trainern.

Die Kämpfe funktionieren wie in einem JRPG und nach dem klassischen Papier-Schere-Stein-Prinzip. Je nach seinen Anfälligkeiten sind spezielle Attacken besonders effektiv gegen Monster X, andere wiederum überhaupt nicht. Die richtige Mischung aus Monstertypen und Fähigkeiten sind das A und O eines Pokémon-Meisters.

Das Besondere an dem Sammel-Konzept: In der Regel erscheinen zeitgleich immer zwei Spiele, die sich bei einigen speziellen Taschenmonstern unterscheiden. Um also bei *Pokémon Feuerrot* alle 151 Pokémon zu ergattern, musste man mit einem Kumpel, der die *Blattgrün*-Edition des Spiels hatte, tauschen – oder beide Spiele kaufen (und einen zweiten Game Boy!), um sich selbst die fehlenden Einträge zu besorgen.

Aus den 151 Pokémon der sogenannten ersten Generation sind mittlerweile, in der achten, über 900 geworden. Echte Fans und Profis kennen natürlich nicht nur Pikachu, sondern alle Namen von allen Monstern, wie Blanas oder Zamazenta, die passenden Fähigkeiten, wie Großbrand oder Tollpatsch, sowie alle Upgrades, Entwicklungsstufen, Statistiken, Erweiterungen. Und die richtigen Monster-Kombinationen für jeden Kampf. Und alle Fundorte der Figuren.

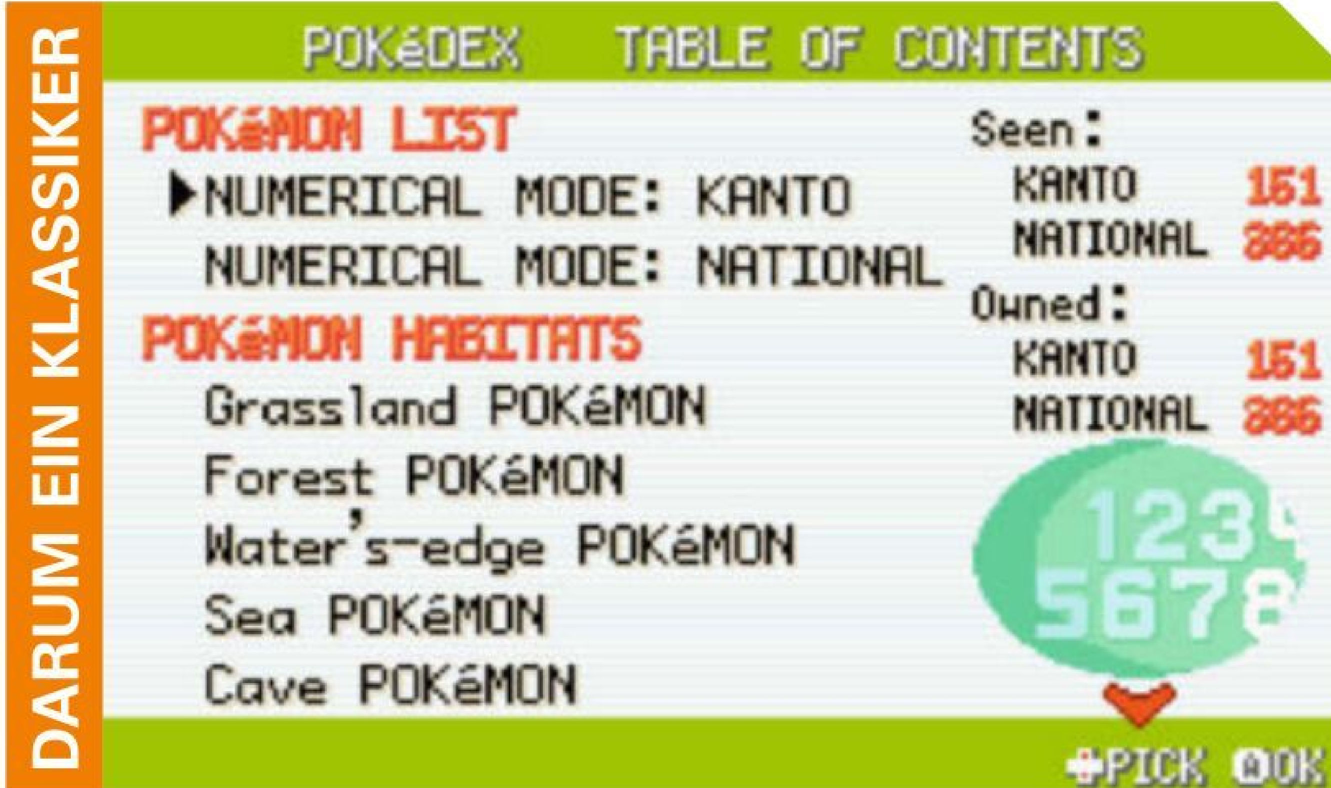
Die 2004 für den Game Boy Advance erschienenen Module *Feuerrot* und *Blattgrün* sind die technisch etwas aufgebohrten Versionen der beiden Originale aus dem Jahr 1996 – ein Remake also. Dabei wurde das Spiel der modernen Optik der beiden aktuelleren Titel *Rubin* und *Saphir* angepasst, aber spielerisch nur minimal verändert. Sowohl die beiden Originale als auch die Neuauflagen spielen in der beliebten Provinz Kanto. Zu Beginn steht eines von drei Taschenmonstern als Starter zur Wahl. Acht Arena-Leiter warten in den Regionen darauf, besiegt zu werden. Ein jeder hat sich auf einen Pokémon-Typ spezialisiert. Durch den Sieg erhält der Spieler jeweils ein Abzeichen, das er für den weiteren Fortschritt benötigt und durch das er Pokémon mit einem höheren Level nutzen darf.

Freilaufende Pokémon sind in der Draufsicht-Welt verteilt – während es einige in rauen Mengen gibt, sind andere sehr selten, scheu und besonders schwer zu fangen. Je Farbe gibt es rund 20 exklusive Pokémon, und außerdem kann man mit besonderen Gegenständen Monster auch aus *Pokémon Rubin*, *Smaragd* und *Saphir* sammeln, was den Pokédex auf 386 Einträge anschwellen lässt. Bis die Sammlung vollständig ist, dauert es also ein bisschen. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Gotta catch 'em all …

Nur selten schaffen es Spiele mit dem im Grunde immer gleichen Kernprinzip, über Jahre, ach was, Jahrzehnte hinweg super erfolgreich zu sein. *Pokémon* ist seit 1996 nicht nur konstant in den Charts, sondern brilliert durch augenscheinliche Einfachheit und Simplizität, die erst auf den zweiten Blick eine ungeheure Komplexität entfaltet. *Pokémon* ist nämlich in Wahrheit ein spielerisches Schwergewicht, und es steckt voller Finessen und Details!



Kanto

Eine der klugen Entscheidungen bei *Pokémon* sind die zahlreichen Konstanten, die sich über die Reihe immer wieder halten. Auch wenn nicht alle Spiele in der gleichen Lokation spielen, ist die Region des Kanto, nebst den zahlreichen Städten wie Azuria und Vermillion, eines der beliebtesten und bekanntesten Gebiete des Poké-Versums. Jeder neue Trip ist praktisch ein Besuch daheim und somit vertraut und neu zugleich. Clever!



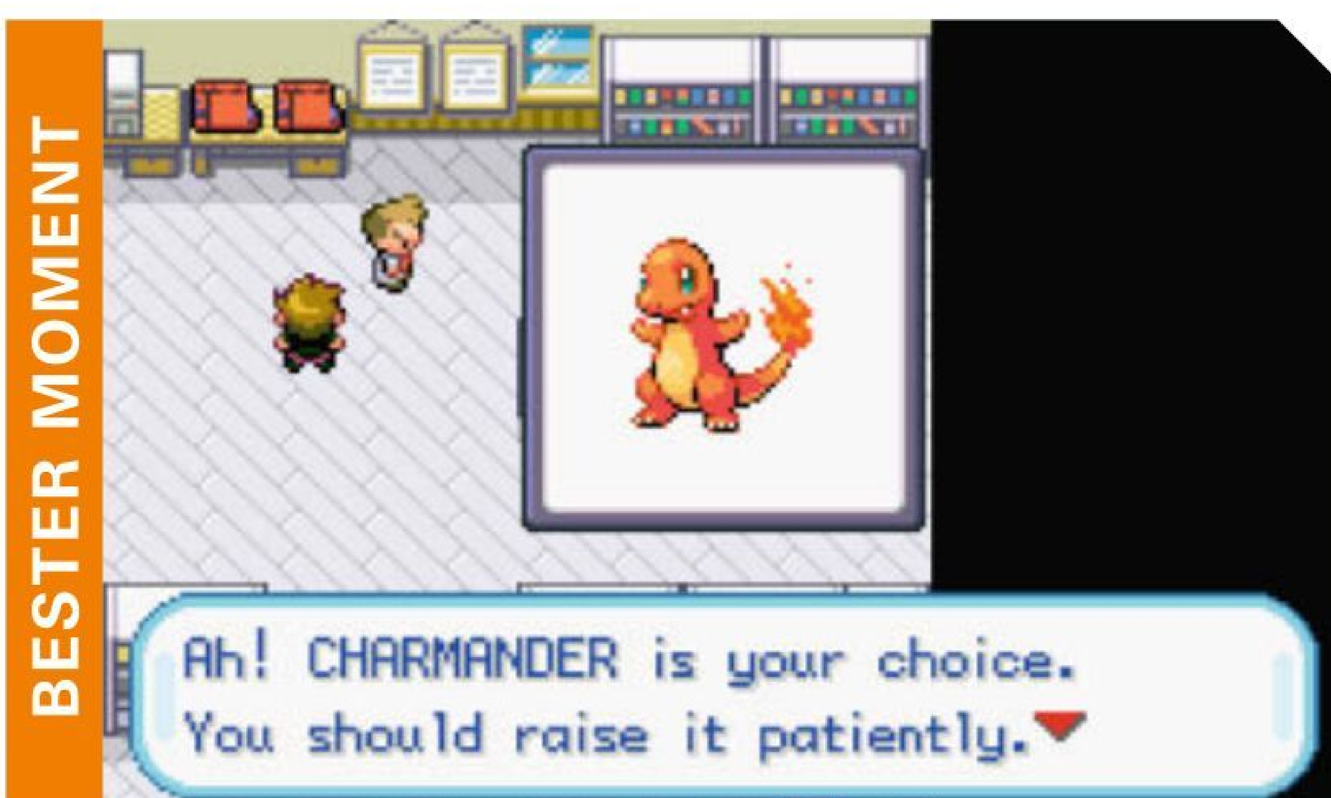
Das Rollenspiel

Ohne Frage: *Pokémon* hat seine spielerischen Wurzeln im Rollenspiel. Die Monster gewinnen im Lauf der Zeit Erfahrungsstufen und werden somit stärker, flinker und Hitpoint-reicher. Allerdings ist bei Level 99 Schluss. Zudem gibt eine Reihe erlernbare und freischaltbare Spezialskills pro Monster, von denen es aber immer nur maximal vier behalten darf. In den älteren Spielen treffen Monster immer im 1:1-Duell aufeinander, in späteren Spielen können auch mehr als zwei *Pokémon* gegeneinander antreten.



Fest für Info-Fanatiker

Statistiken sind für jeden ernsthaften *Pokémon*-Enthusiasten das Salz in der Suppe. Da werden potenziell optimale Varianten akribisch berechnet, Angriffs- und Verteidigungswerte genau unter die Lupe genommen, Abweichungen beim Levelaufstieg, der Evolution oder im Tausch mit Kumpels überwacht, und mit zusätzlichen Gegenständen und Verbesserungen wird jedes Pokémon zur Perfektion gebracht.



Das erste Pokémon

Es gibt viele tolle Momente im Spiel. Aber eines der besten Erlebnisse ist es, wenn man sein erstes Pokémon erhält. Schon hier wird der Grundstein für die weiteren Schritte gelegt: Nehme ich das eher schwächliche Pflanzenmonster, das Wasserbiest, oder doch den Minidrachen? Letzterer hilft am Anfang ungemein, taugt aber kaum bei dem ersten Gym-Chef. Das Pflanzenmonster ist langfristig stark, macht jedoch die ersten Schritte zur Tortur.



Bullis mit Badges

Im Land sind acht Bullis verteilt, die Gym-Leader. Spielmechanisch dienen sie als Level-Regulator und Monsterparty-Test. Jeder Arena-Chef hat ein Spezialgebiet, so hat einer nur Stein-Pokémons, ein anderer nur Kampfmonster, ein weiterer nur Pflanzen. Wenn man eine solche Arena geschafft hat, erhält man ein Abzeichen, das nicht nur höherstufige Pokémon in der eigenen Party erlaubt, sondern auch wichtig für den Story-Fortschritt ist.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** GAME BOY ADVANCED
- **» PUBLISHER:** NINTENDO OF AMERICA, INC.
- **» VERÖFFENTLICHT:** 2004
- **» GENRE:** RPG

Was die Presse sagte …

IGN, 9/2004: 90 %

„Die Tatsache, dass das Remake jetzt WLAN-,Hotspots' für Wettkämpfe einrichten kann, eröffnet *Pokemon*-Freaks viel mehr Spielmöglichkeiten. Allerdings handelt es sich ‚nur' um Rot/Blau – viele der Neuerungen, die in Rubin/Saphir eingeführt wurden, wurden weggelassen. Obwohl die meisten Gameplay- und Strategieelemente in Rot/Blau übernommen wurden, wurden ‚Extras', die die Serie über Rot/Blau und Gold/Silber hinausgeführt haben, weggelassen." (*Craig Harns*)

N-Zone, 10/2004: 83 %

„Alle dem *Pokémon*-Fieber verfallenen Zocker sollten unbedingt zugreifen. Wer jedoch von der Sammelorgie langsam genug hat, sollte sich den Kauf überlegen. Der kabellose Adapter, das neue Chat-Feature und die gut umgesetzten Mehrspieler-Optionen sind zwar cool, aber dazu muss man erst mal genügend Freunde zur Hand haben, die einen GBA und das dazugehörige Modul besitzen. Meiner Meinung nach ähneln die Module viel zu sehr *Rubin & Saphir*."

Was wir denken

Die Remakes der uralten Erstlinge *Feuerrot* und *Blattgrün* zeigen deutliche Komfortdefizite und sind technisch merklich gealtert. Ich fand den Ausflug nach Kanto durchaus spannend und nostalgisch, spiele aber dann doch lieber *Pokémon Schwert & Schild* für eine klassische oder *Pokémon Legends: Arceus* für eine moderne Sammel-Erfahrung.

RED FACTION



DIE UMFANGREICH ZERSTÖRBAREN LEVELS WAREN DAS AUSHÄNGESCHILD VON *RED FACTION*. LEAD DESIGNER ALAN LAWRANCE WIRFT EIN LICHT AUF DIE ZUGRUNDE LIEGENDE GEO-MOD-ENGINE – UND ETLICHE ENTWICKLUNGSPROBLEME.

FAKTEN

» **PUBLISHER:** THQ
» **ENTWICKLER:** VOLITION
» **ERSCHIENEN:** 2001
» **PLATTFORM:** PS2, PC, MAC
» **GENRE:** EGOSHOOTER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DESCENT
SYSTEM: MS-DOS, PLAYSTATION
JAHR: 1995

SUMMONER
SYSTEM: MS-DOS, PLAYSTATION
JAHR: 2000

SAINTS ROW (IM BILD)
SYSTEM: XBOX 360, MOBILE
JAHR: 2006



» **[PC] In puncto Zerstörung übertraf *Red Faction* alles Dagewesene.**



» [PC] In den Ultor-Büros müsst ihr an Kameras und Wachen vorbeischleichen.



» [PC] In späteren Ultor-Anlagen trefft ihr auf mächtigere Feinde.

WER IM GLASHAUS SITZT

DIE SPASSIGE RANDALE-SANDBOX VON *RED FACTION* AUF DEM PC.

R*ed Faction* ist ein Vorzeigebeispiel für zerstörbare Videospiel-Welten. Die Geschichte des Titels von Parallax Studio, heute Volition, begann jedoch mit einem ganz anderen Spiel: Die Zerstörbarkeit der Levels sollte eigentlich das Kern-Feature für einen vierten Teil der Raumschiff-Shooter-Reihe *Descent* werden. Die Vorgänger hatten bereits Skript-Ereignisse gehabt, in denen Teile der Karte zu Bruch gingen. Doch nun sollten die Spieler alle Areale dynamisch auseinandernehmen können. Die Ambitionen des Teams gingen weit über Vergleichbares in Titeln wie *Ghen War*, *Blood 2* und *Duke Nukem 3D* hinaus, und so legte *Red Faction* die Messlatte für Zerstörungseffekte höher.



» Alan Lawrance ist Technical Director bei Dry Cactus und Lead Programmer der *Poly Bridge*-Reihe.

„Zerstörbare Umgebungen waren eine Riesenaufgabe, das war uns klar", erinnert sich Alan Lawrance. Der Lead Designer von *Red Faction* fährt fort: „Noch kein Spiel zuvor hatte das gemacht. Zu der Zeit wurden Ego-Shooter immer populärer – die Leute spielten nicht mehr per Joystick wie bei *Descent*, sondern mit Maus und Tastatur." Die Entwickler erkannten die Zeichen der Zeit und sattelten auf *Red Faction* um. Der erste klassische Ego-Shooter des Studios war im Übrigen neben *Alien: Resurrection* und *Halo: Combat Evolved* eine der frühesten Konsolen-Ballereien, die mit beiden Analogsticks gesteuert wurden.

Für *Red Faction* übernahmen die Designer einige Story-Ideen des *Descent*-Projekts, darunter den Mars als Schauplatz und Protagonist Parker. Der kämpft bei einem Minenarbeiter-Aufstand an vorderster Front gegen die ausbeuterische Ultor Corporation. Ein linearer, storyfokussierter First-Person-Shooter war Neuland für die Entwickler, doch bei der Engine machten sich die früheren Werke bezahlt, wie Alan anmerkt: „Unsere Weltraumsimulation *FreeSpace* hat erst mal nichts mit Ego-Shootern gemein, aber aus einer eigenen Engine lassen sich immer Komponenten wiederverwenden." Anklänge an *FreeSpace* (das sich ebenfalls aus der *Descent*-Serie entwickelt hatte) finden sich in Fahrzeug-Abschnitten wie dem U-Boot-Kampf, den Parker auf dem Weg zu einem Unterwasserlabor bestehen muss.

Red Faction nutzt die Geo-Mod-Engine (für Geometry Modification), die es erlaubt, große Teile des Terrains in Echtzeit zu verändern. Das Feature gab Spielern Freiheit auf einem neuen Niveau: So könnt ihr Wände zerschießen, um eine Abkürzung zu nehmen, oder Löcher in eine Brücke sprengen, um einen heranfahrenden Wagen abstürzen zu lassen. Die technische Umsetzung erwies sich allerdings als äußerst kompliziert. „Wir nennen es echtzeit-subtraktive Boolean-Daten", führt Lawrance aus. „Wir ließen Geo-Mod-Formen auf Weltobjekte treffen, beispielsweise Explosionen. Im Hintergrund ermittelt ein Haufen Berechnungen, wo sie sich beide überschneiden und welche der Seiten des Modells anschließend entfernt oder neu rekonstruiert werden. Und schon hat man ein Loch." Die Programmierung der Mathematik hinter dem Grafikgerüst nahm vier Monate Zeit in Anspruch. Nachdem der leitende Programmierer John Slagle bewiesen hatte, dass die Engine für Spiele geeignet war, begann die Arbeit am dazu passenden Konzept.

Die Zerstörbarkeit wirkte sich auf das gesamte Leveldesign aus. „Das Feature schlägt Wellen. Es betrifft Kollisionsabfragen, die ▶

»ZERSTÖRBARE UMGEBUNGEN WAREN EINE RIESENAUFGABE. NOCH KEIN SPIEL ZUVOR HATTE DAS GEMACHT.« ALAN LAWRANCE



■ Die PC-Version von *Red Faction* umfasste einen exklusiven Zusatzlevel. Auf der Karte Glass House startet ihr vor dem namensgebenden zweistöckigen Gebäude in einem Bunker. Mit diversen Waffen wie Sprengladungen, Raketenwerfern und Maschinengewehren vernichtet ihr Wände, Decken und Böden der gesamten Karte.

Diese Tech-Demo zeigt die wahren Möglichkeiten der Geo-Mod-Engine auf. So könnt ihr lange Tunnel in die Bunkerwände sprengen. Das einprogrammierte Speicherlimit begrenzt die mögliche Länge selbstgemachter Tunnels – allerdings könnt ihr die Spieldateien modifizieren und so die Grenze erhöhen.

Zudem gibt der Level euch Gelegenheit, die detaillierten Texturen von Einschusslöchern in Glas zu begutachten oder in Ruhe Glasscherben auf euch herabregnen zu sehen. Auch die vom Technikgerüst simulierten Wechselwirkungen lassen sich beobachten, wie Lawrance anmerkt: So verursacht ein Hagel aus Scherben euch nur dann Schaden, wenn ihr keine Rüstung tragt.



» [PC] Der Mars hat viele Gesichter, darunter diese verwinkelten Höhlen.

KI, visuelle Effekte und viele andere Systeme." Lawrance gibt zu, dass sich das Team anfangs der Tragweite des Geo-Mod-Systems gar nicht bewusst war. Schon ein simples Loch in der Wand zieht einiges nach sich: Der Spieler muss hindurchschießen können, die KI muss ihre Wegfindung anpassen und darf nicht in der Öffnung stecken bleiben.

Die Welt von *Red Faction* wird auf Basis von „Portalen" gerendert – dargestellt wird also nur, was durch Öffnungen wie Türen zu sehen ist. So sinkt die Speicherlast, weil der Level nicht in Gänze geladen werden muss. Jedes erzeugte Loch ist jedoch ein neues, dynamisches Portal, das es sofort zu erkennen und verarbeiten gilt. „Da wird eine ganze Menge berechnet, und das machte es uns besonders auf der PS2 mit ihrer geringen Speicherkapazität schwer", stöhnt Lawrance.

Das Team erkannte früh: Die ganze Spielwelt zum Abriss freizugeben war keine gute Idee – insbesondere bei einem Spiel mit Story. „Wenn die Spieler überall durchbrechen könnten, wo sie wollen, wäre es ein Sandbox-Spiel und kein linearer Shooter", erklärt Lawrance. Technisch fing jedes Gebiet von *Red Faction* komplett zerstörbar an, bis Lawrance und seine Designer-Kollegen gezielt Teile als unkaputtbar markierten. „Wir haderten lange mit dem Konzept, denn je mehr Zerstörung wir ermöglichten, umso mehr Skript-Komplikationen entstanden für den vorgesehenen linearen Pfad." So wurde als Kompromiss etabliert, sich auf sinnvolle, für das Spiel relevante Zerstörungsoptionen zu beschränken. Jede Terrain-Verwüstung sollte einem Zweck dienen, zum Beispiel durch die Sprengung einer Brücke anrückenden Feinden den Weg abzuschneiden. Die Zerstörung wurde in die Spiel-Mechaniken und Handlung von *Red Faction* eingewoben, damit sie nicht zum Gimmick verkommt.

Red Faction wurde ein großer Erfolg und verkaufte sich in einem Jahr mehr als eine Million Mal. Doch obwohl die um Blut und andere Effekte gekürzte deutsche Version eine USK-18-Freigabe erhielt, landete *Red Faction* (ebenso wie sein Nachfolger) auf dem Index – erst 2017 wurde die ganze Reihe in Deutschland in der Sammlung *Red Faction: Ze German Ädischn* wieder erhältlich. International wurde die Geo-Mod-Technologie als bahnbrechende Innovation gewürdigt.

Wieso gab es eigentlich nie ein Reboot oder ein Remaster des Erstlings? „Ein Reboot wäre schwierig, da sich seit dem Geo-Mod-Konzept die Zerstörungstechnik weiterentwickelt hat", analysiert Lawrance. „Nehmen wir *Red Faction: Guerrilla*. Das nutzte statt Geo-Mod etwas, das ich vorprogrammierte Zerstörung nenne." Die Engine des 2009er-*Guerrilla* basiert auf einer grundlegend anderen Ragdoll-Physik-Simulation, die Objekte einstürzen



» [PC] Dank der Geo-Mod-Engine könnt ihr der KI sprichwörtlich den Boden unter den Füßen wegziehen.



» [PC] Es gibt reichlich an den *Roten Oktober* erinnernde Symbolik in *Red Faction*.

NACHSCHUB VOM MARS

SO GING ES MIT *RED FACTION* WEITER.



RED FACTION II

2002

Für die Fortsetzung übernahm Lawrance zusätzlich die Rolle als Lead Programmer. Seine Lektion aus der schwierigen Entwicklung von *Red Faction*: Die Welt von Teil 2 ist standardmäßig unzerstörbar, aber darin wurden Geo-Mod-Regionen eingerichtet, die zur Verwüstung einladen. Diese Umkehrung der Entwicklungsschritte erleichterte die Sache enorm.



RED FACTION: GUERRILLA

2009

Guerrilla begann als ein anderes Projekt und nutzt daher eine ganz andere Engine. Auch nach der Umfirmierung in einen *Red Faction*-Titel lässt sich das Terrain nicht verändern. Stattdessen liegt der Fokus auf der Physik-Simulation von Gebäuden und anderen festen Objekten sowie deren Echtzeit-Zerstörung in Einzelteile via Shardify-Technik.



RED FACTION: ARMAGEDDON

2011

Das bisher letzte Spiel der Reihe nutzt die Engine von *Guerrilla* und dreht den Spieß um: Ihr bügelt angerichtete Schäden mit der Nanoschmiede aus und repariert auf diese Weise Treppen und andere Objekte. So sollte ein relevantes konstruktives Element ins Spiel kommen.



» [PC] Auch Gegner durchbrechen Glasflure und Fenster, um euch zu überrumpeln.





» [PC] Einige Räume in *Red Faction* lassen sich komplett einreißen.

»IST EIN SPIEL OHNE ABSOLUTE ZERSTÖRUNG ÜBERHAUPT EIN *RED FACTION*?« ALAN LAWRANCE

lassen konnte, indem sie diese in Scherben zerlegte. Das lag zum Teil daran, dass *Guerrilla* ursprünglich ein eigenständiges Projekt war und dann zu einem neuen *Red Faction* umgewidmet wurde. „Sie dachten, dass der Anblick einstürzender Gebäude mit Tausenden Bruchstücken besser ankommt, als Löcher in Wände zu schießen – aber vielen Spielern hatte genau das gefallen", kritisiert Lawrence.

Für Alan Lawrance stagniert die Reihe seit *Red Faction 2*: „Statt die Ausrichtung zu ändern, hätten sie darauf aufbauen sollen, was *Red Faction* so bahnbrechend machte. Waren *Guerrilla* und *Armageddon* ohne das Ideal absoluter Zerstörung überhaupt noch *Red Faction*-Spiele?" *Red Faction: Armageddon* erhielt von



» [PC] In den dunklen Ultor-Industrieanlagen erlebt ihr intensive Gefechte auf engem Raum.

Testern wie Christoph Hofmann von GamersGlobal Lob für ungewöhnliche Waffen wie das Magnetgewehr und die Story, wurde jedoch dafür kritisiert, dass die für die Reihe typische Zerstörung zu kurz komme. *Armageddon* erwies sich für THQ als Verlustgeschäft und besiegelte 2011 das Ende der Reihe. Mit *Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered* testete THQ Nordic zuletzt 2018, wie groß das Interesse an der Marke noch ist.

Als das erste *Red Faction* erschien, sah das Team in der Geo-Mod-Technologie großes Potenzial für die Branche. Doch trotz all des Lobes für die revolutionäre Technik hinterließ sie keine Spuren. Das verwundert weniger, wenn man bedenkt, wie das Team damit kämpfte, Zerstörung und Spielmechanik sinnvoll zu verknüpfen. Dazu habe sich damals der Fokus vom Gameplay hin zur Grafikqualität verschoben, bedauert Lawrance: „Zu einem gewissem Grad ist es einfacher, ein hübsches Spiel zu machen, als ein spaßiges. Das Visuelle wird als wichtiger wahrgenommen und es werden oft mehr Ressourcen hineininvestiert. Für mich ist das die verkehrte Reihenfolge, das Gameplay sollte immer Vorrang haben."

Allerdings haben einige Indie-Titel das Konzept von Zerstörung als zentralem Gameplay-Element aufgegriffen. „Lange hat niemand



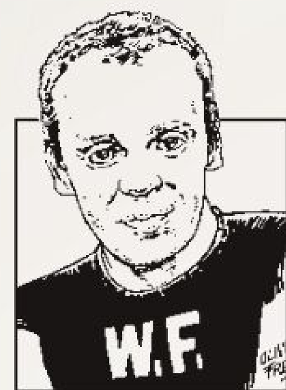
» [PC] Die einheimische Mars-Fauna ist alles andere als begeistert von Erd-Kolonisten.

so etwas wie *Red Faction* versucht, aber dann kamen ähnliche Ideen wieder auf", bekräftigt Lawrance, den *Minecraft* und die Voxel-Diebstahlsimulation *Teardown* an Ideen erinnern, mit denen sein Team damals spielte.

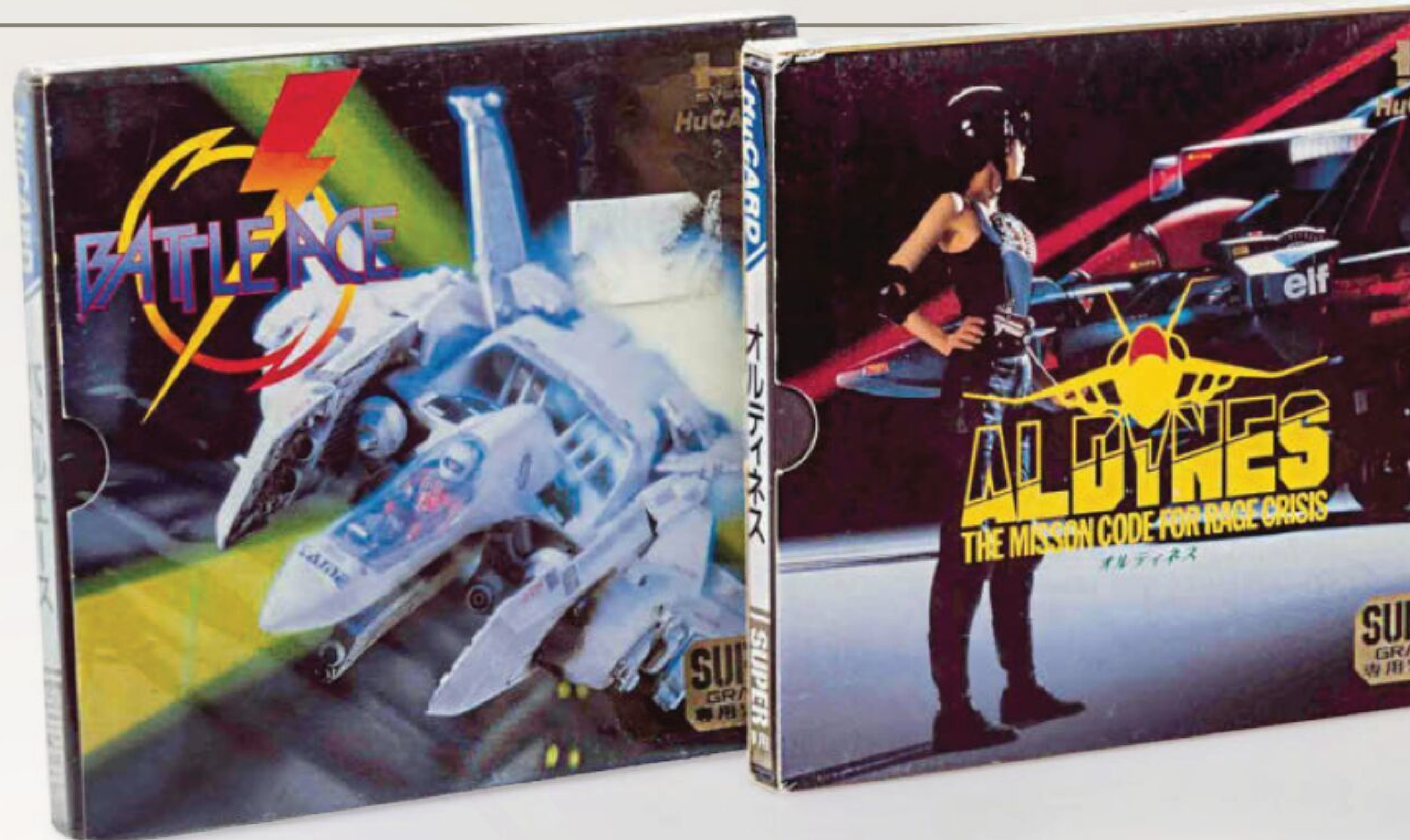
In seiner Experimentierfreude schuf das Team ein Feature, dank dem *Red Faction* bis heute vielen Shooter-Fans in Erinnerung geblieben ist. Alans Resümee: „In meinen Augen war die Geo-Mod-Engine bahnbrechend! Mit ihr haben wir etwas Neues und Originelles geschaffen. Ich glaube, *Red Faction* gilt als erstes Spiel, das wirklich spielrelevante Zerstörung bot." Er freut sich aber besonders über eines: „Es ist der Wahnsinn, wie viele Leute auf Twitter, Reddit und Discord schreiben, dass sie *Red Faction* als Kind gespielt haben und sich bis heute daran erinnern. Das ist ein Grund, warum ich immer noch diesen Job mache: Ich weiß, dass es Leute gibt, denen meine Arbeit etwas bedeutet." *

PC-Engine

Die Super-Grafx-Exoten



Von Winnie Forster



Das wohl kleinste Full Set überhaupt: Mit einem halben Dutzend Titeln decken wir dieses Mal eine gesamte Plattform ab.

Auch wenn wir ihn für unsere Retro-Gamer-Rubrik in viele Richtungen dehnen, bezeichnet der Begriff „Full Set" ursprünglich die komplette Sammlung aller Spiele für eine bestimmte Plattform. In den meisten Fällen ist dieses Ziel kaum erreichbar: Für Nintendo-Konsolen umfasst ein Full Set mehrere Tausend Titel (selbst man es auf PAL oder NTSC beschränkt), und auch für minder erfolgreiche Systeme muss man meist eine dreistellige Zahl von Spielen auftreiben, einkaufen oder tauschen, um das Set ganz zu bekommen.

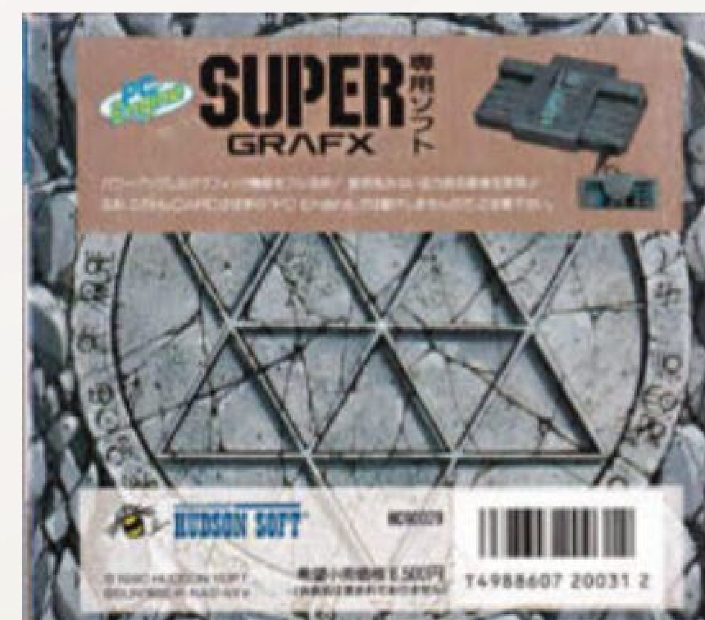
Zum Leidwesen der Hersteller, aber zum Glück für Sammler, die Vollständigkeit lieben, gibt es Konsolen, die auf dem Markt total scheitern und deshalb nur eine kleine, überschaubare Game-Bibliothek erhalten. Das Set, das wir euch in dieser Ausgabe zeigen und beschreiben, umfasst nur fünf reguläre Spiele (plus zwei, die Plattform-„enhanced" sind) und, da nur in Japan veröffentlicht, keine regionalen Varianten. Vorhang auf für „eines der seltsamsten und am meisten missverstandenen Hardware-Stücke der Spielegeschichte" (*Wired*) und das dazugehörige, kleinste plattformspezifische Komplett-Set!

DIE MACHER

Hudson, in den 80er Jahren einer der erfolgreichsten Computerspielhersteller Japans, ist die treibende Kraft hinter der Entwicklung der PC-Engine-Konsole, die ab 1987 vom Halbleiterriesen NEC gefertigt wird (und die später in die USA, aber nicht nach Europa kommt). Hudson liefert auch einen Großteil der PC-Engine-Soft-



» In der Jewel-Case-Klappschachtel stecken neben dem farbigen Manual, das PC-Engine-üblich als Cover dient, vier weitere Komponenten: Spiel-Card, transparentes Gummi-Kuvert, Schaumstoff-Kissen und Registrierkarte.



» Die Rückseite jedes Papp-Schubers zeigt rechts oben ein Foto der exotischen Konsole: In grauem Plastik, mit Ausbuchtungen und Pseudo-Knöpfen gilt SuperGrafx als hässlichstes Spielgerät Japans – nur äußerlich natürlich, denn intern ist es fit!



1941 COUNTER ATTACK

» VERÖFFENTLICHUNG: 23. August 1991
» ENTWICKLER: Hudson (nach Capcom-Original)

■ Dieser vertikal über pazifische Archipele scrollende Shooter für zwei Spieler stammt vom *Street Fighter*-Erfinder Yoshiki Okamoto. 1990 in der Spielhalle und danach (als letzter SuperGrafx-Titel) nur einmal konvertiert, ist es der mit Abstand seltenste Teil der legendären *194x*-Serie von Capcom.



ALDYNES: THE MISSION CODE

» VERÖFFENTLICHUNG: 22. Februar 1991
» ENTWICKLER: Produce, Hudson

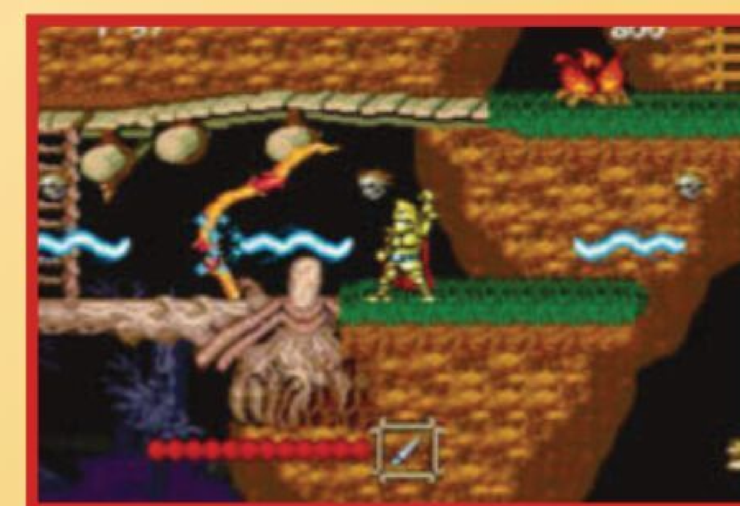
■ Den bis auf das hübsche Sci-Fi-Mädel auf dem Cover nicht sehr heißen Horizontal-Shooter entwickelten Ex-Irem-Profis, die danach für Hudson an *Super Adventure Island*- und *Super Bomberman*-Modulen werkeln. Im 21. Jahrhundert wird *Aldynes* als PlayStation-Download wieder erhältlich.



BATTLE ACE

» VERÖFFENTLICHUNG: 30. November 1989
» ENTWICKLER: Hudson

■ Den Cockpit-Flug lobt *Power Plays* Martin Gaksch 1990 als „gelungene Mischung aus *Afterburner* und *Space Harrier*" und „eine der spielerisch besten 3D-Ballereien". SuperGrafx-exklusiv und nie auf andere Hardware umgesetzt, wirkt *Battle Ace* heute nicht mehr besonders berauschend.



DAIMAKAIMURA

» VERÖFFENTLICHUNG: 27. Juli 1990
» ENTWICKLER: AlfaSystem, Hudson (nach Capcom-Original)

■ Diese Umsetzung des genialen *Ghouls 'n Ghosts*-Automaten (1988) ist Pixel-akribisch, scrollt flüssig und gilt lange Zeit als die beste, dem Mega-Drive-Port von Sega klar überlegen.Wer eine SuperGrafx-Konsole besitzt, der muss auch diesen Klassiker haben!



Fotos: © C. Boehm / Gameplan.de

» Wie konventionelle PC-Engine-Spiele kommen alle SuperGrafx-Titel auf superflacher HuCard und in „Jewel Case"-Box, stecken zusätzlich aber noch in einem edlen Papp-Schuber. Sie laufen nicht auf PC-Engine, TurboGrafx oder anderen Varianten der NEC/Hudson-Konsole.

ware, ertüftelt mehrere Hardware-Erweiterungen sowie Updates und überrascht 1989 mit der Geräte-Variante SuperGrafx: Die Konsole im klobigen, komisch geformten Grau-Gehäuse ist abwärtskompatibel zur PC-Engine, hat aber etwas mehr RAM und einen neuen Grafikchip, der Sprites und Farben vermehrt und lästiges Bitmap-Flackern vermeidet. Action wie in der Spielhalle ist das Versprechen, das SuperGrafx mit Umsetzungen von *Ghouls 'n Ghosts* und *1941* souverän einlöst.

Leider ist damit das Line-up, das Hudson und bewährte Partnerfirmen wie AlfaSystem und Red für SuperGrafx entwickeln, schon fast aufgezählt: Zwischen PC-Engine, Mega Drive und Super Famicom ist absolut kein Platz mehr für eine weitere 8- oder 16-Bit-Plattform, sodass sich keine andere namhafte Firma auf das NEC-Update einlässt. Auch Hudson selbst verliert schnell die Lust und gibt SuperGrafx 1991 auf, um Erfolge wie *Bomberman* und *Adventure Island* stattdessen auf Nintendos 16-Bit-Konsole SNES zu bringen.

DAS SET

Retro-Experten streiten im Internet darüber, ob es sieben, fünf oder „5 ½" HuCards für die SuperGrafx gibt. Nimmt man es genau, sind es fünf: drei nicht besonders gute Originalspiele sowie zwei hervorragende Capcom-Arcade-Ports. Dazu kann man, wenn man das nötige Kleingeld besitzt, noch zwei Upgrades des horizontal scollenden Taito-Shooters *Darius* stellen, die beide (konventionell verpackt, nicht beschubert) auf „HU+"-Card erscheinen – sie laufen auf der normalen PC-Engine, auf SuperGrafx etwas flüssiger und flackerfreier. *Darius Plus* ist eine Umsetzung des allerersten *Darius*-Automaten von 1987, die ihr Bestes tut, dessen Drei-Monitore-Scolling auf einem TV-Bildschirm einzufangen. NEC Avenue bringt *Darius Plus* kurioserweise sowohl auf HuCard als auch CD-ROM2 heraus.

Völlig verrückte Taito-Fans, die damals beides kauften, erhielten als Werbegeschenk *Darius Alpha*. Dieser Boss-Fight-Marathon, der ebenfalls sowohl auf PC-Engine als auch SuperGrafx läuft, ist eines der seltensten und teuersten Spiele der japanischen 8- und 16-Bit-Szene. Von den 800 *Alpha*-Cards, die angeblich existieren, bekamen wir keine jemals zu Gesicht. Und nein: Ein SuperGrafx-*Strider* gibt es nicht, trotz vielversprechender Screenshots in damaligen Fachmagazinen.

OVP UND AUSSTATTUNG

Alle SuperGrafx-Titel sind wie gewöhnliche PC-Engine-Spiele verpackt, zusätzlich aber noch luxuriös umhüllt: Die schmale Card steckt in einer transparenten Kunststoffhülle, zusammen mit Anleitung (die auch als Cover dient), Schaumstoff-Kissen, Registrierkarte und Anleitungsheft in einer „Jewel Case"-Klappschachtel, ähnlich der einer Audio-CD. Im Gegensatz zu allen normalen PC-Engine-Spielen erhalten die fünf SuperGrafx-Veröffentlichungen dazu noch einen Schuber aus rundum bunt lackierter Pappe und damit ein Rückcover, das konventionelle HuCard-Cases nicht besitzen. Innen-Kuvert, Case und Schuber: Das Spielmedium selbst ist somit gleich dreifach verpackt (sogar vierfach, wenn sealed), was andere Spiele für andere Plattformen nicht toppen können.

RARITÄT UND WERT

Da sie in bescheidenen Auflagen nur für den japanischen Markt produziert wurden, ist selbst im Heimatland keines der SuperGrafx-Spiele wirklich billig: Die schwächeren Titel *Battle Ace* und *Madouou Granzort* kosten ohne alles 30 bis 50 Euro und nicht selten über 100, wenn komplett und unbeschädigt. Eine *Aldynes*-Card gibt es selbst „nackt" kaum unter 100, „complete in box" (cib) nicht unter 200 Euro. Begehrter und teurer ist die hervorragende *Daimakaimura*-Umsetzung, die bis heute als eine der besten (und rarsten) Versionen des Capcom-Klassikers gilt und selbst als reine Card für knapp 100 Euro, komplett für den doppelten bis dreifachen Preis gehandelt wird.

Ebenfalls als spielerisch perfekt gilt das zweite Capcom-Arcade-Spiel: Als letztes SuperGrafx-Spiel wurde es erst 1991veröffentlicht, entsprechend mega-rar ist *1941 Counter Attack* heute. Komplett ausgestattet werdet ihr es kaum unter 500 Euro sichten. Für die Semi-SuperGrafx-Titel *Darius Plus* und *Darius Alpha* wagen wir lieber keine Preisschätzung – lasst uns wissen, wenn ihr sie irgendwo findet und was ihr dafür hinlegen musstet! *



MADOUOU GRANZORT

» VERÖFFENTLICHUNG: 6. April 1990

» ENTWICKLER: Mutech, Red

■ Die Umsetzung der TV-Anime-Serie „Madö King Granzört" lässt ein Mech-Sprite in mal nach rechts, häufiger nach links scrollenden Levels pausenlos hüpfen und metzeln. Das bis heute unkonvertierte SuperGrafx-Original ist wohl der schwächste Titel des Full Sets.

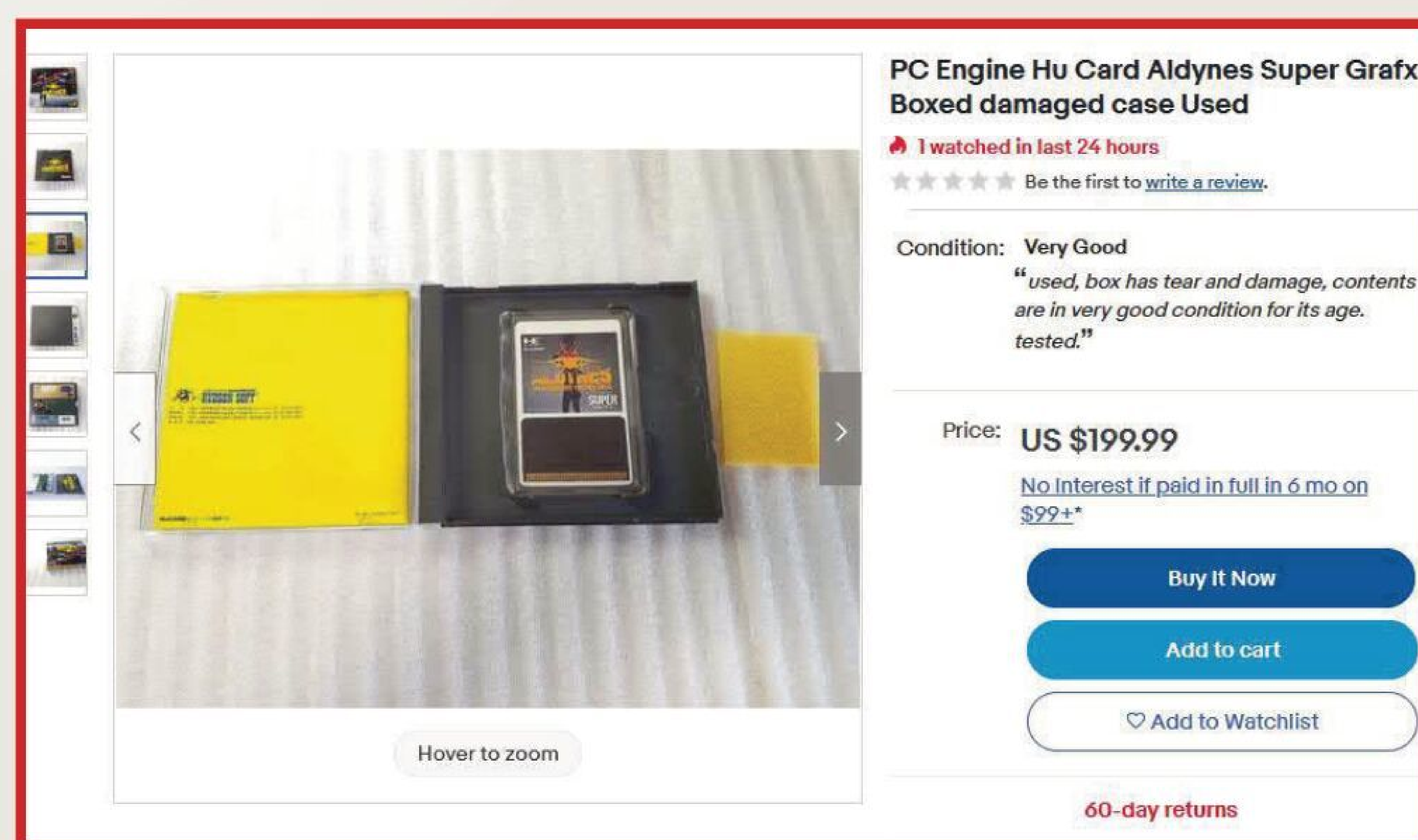


DARIUS PLUS

» VERÖFFENTLICHUNG: 21. September 1990

» ENTWICKLER: Bit Lab., NEC Avenue

■ Wir grübeln, ob die Taito-Umsetzung ins Full Set gehört: *Darius Plus* ist eine HuCard im konventionellen Jewel-Case ohne Schuber, die – als einziges reguläres PC-Engine-Spiel - den SuperGrafx-Grafik-Chip nutzt, um die Sprite-Animation zu verbessern.



» OVP bestehen SuperGrafx-Spiele aus sieben Komponenten, vom Innenkissen bis zum Außenschuber. Achtet beim Online-Kauf darauf, dass jedes Teil mit Foto belegt ist!

NIGHTDIVE STUDIOS

DIE PC-SPIEL-RESTAURIERER

VIELE ALTE *MS-DOS-SPIELE* LAUFEN NICHT MEHR OHNE WEITERES AUF HEUTIGEN COMPUTERN, UND SELBST WENN, VERMISST MAN MODERNE FEATURES WIE FREIES SPEICHERN ODER HÖHERE AUFLÖSUNGEN. MITTLERWEILE GIBT ES STUDIOS WIE NIGHTDIVE, DIE SICH AUF DIESES SZENARIO SPEZIALISIERT HABEN.

» [PC] Die KEX-Engine erlaubt Split-Screen bei Titeln, die diesen früher nicht hatten.

Anno 2012 reiste Stephen Kick mit seiner Partnerin und späteren Mitbegründerin der Nightdive Studios durch Mittelamerika. Beide waren früher Character Designer bei Sony Online Entertainment gewesen, fühlten sich durch die harten Arbeitsbedingungen jedoch ausgebrannt. Deshalb waren sie auf der Suche nach neuen Abenteuern außerhalb der Spielebranche.

Ausgerechnet während eines Tropensturms in Guatemala fand Stephen zu seiner Leidenschaft für Videospiele zurück. Da sie das Hostel aufgrund des schlechten Wetters eine ganze Weile nicht verlassen konnten, beschlossen Stephen und einer seiner Reisegefährten, *Monkey Island* eine weitere Chance zu geben. „Wir begannen zu spielen und fühlten uns direkt ins Jahr 1997 zurückversetzt“, erinnert er sich.

Während der Sturm tobte, fand bei Stephen eine Art geistige Transformation statt, die normalerweise im Rahmen solcher Reisen eher mit psychedelischen Pilzen und Schamanen in Verbindung gebracht wird. Und auch wenn er derartige Erfahrungen auf seiner Tour gar nicht abstreitet, spielte in diesem Fall eher eine zufällig dort aufgefundene CD eine Rolle, auf der sich *System Shock 2* befand.

Doch Stephen brachte den Titel auf seinem Notebook nicht zum Laufen. Er begann sich zu fragen, wer eigentlich die Rechte an dem Klassiker von Looking Glass hielt. „Ich stöberte also im Internet nach alten Artikeln und versuchte zu verstehen, was sich in den letzten Tagen von Looking Glass zugetragen hatte“, erzählt er uns. „Die Spur führte zu einer Versicherungsgesellschaft namens Star Insurance Company, die die Markenrechte zwar besaß, aber erst nutzen durfte, wenn sie sie kommerziell verwertete.“

> „WIR BEGANNEN ZU SPIELEN UND FÜHLTEN UNS DIREKT INS JAHR 1997 ZURÜCKVERSETZT.“
> **STEPHEN KICK**

Die Umstände waren also perfekt: Stephen kontaktierte die Firma und überzeugte sie, ihn das Spiel wiederveröffentlichen zu lassen. Er lieh sich Geld von Freunden, gründete die Nightdive Studios und machte sich ans Werk. Bereits im Sommer 2013 erschien der Titel auf GOG und Steam. Es war zwar das einfachste Remaster, das man sich vorstellen konnte – nämlich nur das Original mit einem Community-Patch –, doch es legte die Grundlage für Nightdive. Die gleiche Behandlung erfuhren kurz darauf Adventures wie *I Have No Mouth And I Must Scream*, *The 7th Guest* oder *The 11th Hour*.

Im folgenden Jahr bekam Stephen einen folgenschweren Anruf von Larry Kuperman, der als Verkaufsleiter für GameStop tätig war und Stephens Vorliebe für alte Spieleklassiker teilte. Frei heraus fragte Larry nach einer Position bei Nightdive. „Ich hatte damals Probleme mit einigen der größeren Publisher – Activision, Microsoft –, die auf ihren alten Marken hockten, die wir aber gerne wiederveröffentlicht hätten“, sagt Stephen. „Als ich Larry zum ersten Mal auf der GDC traf, war er noch gar nicht bei uns angestellt und meinte trotzdem: ‚Okay, nachher habe ich gleich ▶



» Stephen Kick (links) und Larry Kuperman haben große Pläne.

DIE ANATOMIE DER REMASTER

DIE ORIGINALE UND NIGHTDIVES VERSIONEN IM DIREKTVERGLEICH.



» [PC] Wie Nightdive uns versichert, wird immer noch an *Blade Runner: Enhanced Edition* gearbeitet.



» [PC] Eines der ersten Projekte war das Remaster des düsteren Adventures *I Have No Mouth And I Must Scream.*





» [PC] Mit dem ersten großen Remaster *Strife: Veteran Edition* erarbeitete sich das Nightdive-Team einen Ruf als Restaurationsprofis.

POWERSLAVE EXHUMED



PLAYSTATION

Auf der PlayStation sind die Tempel ausgefeilt, aber schwer zu erkennen, da die Außenbereiche sehr klein sind.



SATURN

Auf dem Saturn sind die Außengebiete großzügiger, dafür sind allerdings die Tempel ziemlich grobschlächtig.



PC

Die Version von Nightdive verbindet das Beste beider Welten: die Gestaltung der Tempel von der PlayStation und die Außenbereiche vom Saturn.

TUROK



N64

Eine dichte Nebelwand nimmt euch die Fernsicht und sorgt für eine Schrecksekunde, sobald ein Feind daraus hervorstürmt.



PC

Der Nebel ist immer noch da, aber weiter weg und abgestufter. Feinde sind von weither sichtbar – zu eurem Vorteil.

SYSTEM SHOCK



PC-ORIGINAL

Das ursprüngliche *System Shock* beschränkte – vor allem, um Speicher zu sparen – die eigentliche Spielansicht auf einen kleinen Bereich in der Mitte.



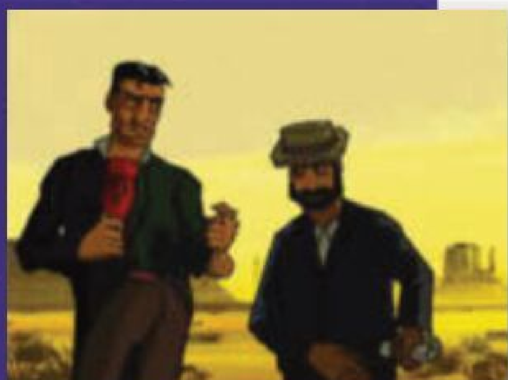
PC-REMASTER

Dass Nightdive sich stets darum bemüht, die Benutzeroberflächen der Spiele zu modernisieren, merkt man keinem Titel stärker an als *System Shock: Enhanced Edition.*

UNSER NIGHTDIVE-WUNSCHZETTEL

DIESER TITEL SOLLTE SICH DAS STUDIO ANNEHMEN, FINDEN WIR.

OUTLAWS



■ Dieser Shooter von LucasArts gilt als eines der besten Spiele seiner Ära und versetzt euch unter Benutzung der schicken Jedi-Engine in den Wilden Westen. Mit den nichtlinearen Levels und dem orchestralen Soundtrack wäre es eine wahre Freude, den Titel im Split-Screen mit einem Freund zu spielen.

DEUS EX



■ Als Höhepunkt im Repertoire von Looking Glass ist es verwunderlich, dass der Cyberpunk-Titel bisher noch kein Remaster abbekommen hat, abgesehen von einer inoffiziellen Mod, die allerdings weit von der Vision des Originals entfernt ist. Dank der guten Beziehungen von Nightdive zu Warren Spector könnte es klappen!

ULTIMA UNDERWORLD 1+2

■ Ebenso gute Beziehungen pflegt Nightdive zum Schöpfer von *Ultima Underworld*, Paul Neurath. Die einzige derzeit erhältliche Fassung ist das Original in der *DOSBox*, und wer weiß – vielleicht hat Paul Neurath selbst noch ein paar Ideen für ein Remaster?



THIEF II: THE METAL AGE

■ Durch hervorragende Patches hat eines der großartigsten Schleichspiele aller Zeiten über die Jahre viel Zuwendung aus der Fangemeinde bekommen. Nightdive könnte diese würdigen und einige der beliebtesten Missionen von Fans übernehmen oder sogar eine individuelle Kartensuche in das Spiel einbauen.



▶ noch ein paar Termine – einen bei Activision, einen bei Microsoft …' Da habe ich natürlich zu ihm gesagt: ‚Du bist engagiert!'"

Um das Beste aus den alten Spielen herauszuholen, wurde noch eine passende Engine benötigt. Aus der Modding-Community rekrutierte Nightdive dafür James „Quasar" Haley und Sam „Kaiser" Villarreal, die *Doom 64* in Form von *Doom64 EX* auf den PC gebracht hatten und danach an inoffiziellen Remastern von *Strife* und *Turok* werkelten. Die Arbeit an *Strife* setzten sie bei Nightdive fort und stellten ein Spiel fertig, das mit seiner dynamischen Beleuchtung, den hochskalierten Texturen und Markierungen auf der Karte Funktionen mitbrachte, die das Original gar nicht hatte. Wie sehr sich Nightdive bis heute für ihre Titel engagiert, kann man daran erkennen, dass erst im Dezember 2021 ein weiteres Update für das acht Jahre alte Remaster herauskam, mit verbesserten Zwischensequenzen.

In der Folge versuchte sich das Studio auch daran, in die geremasterten Spiele neue Levels einzubauen, die Gestaltung der ursprünglichen Levels zu optimieren oder die KI zu verbessern. So ist das aktuelle *PowerSlave Exhumed* ein gutes Beispiel für die Verbindung der beiden ursprünglichen Fassungen der PlayStation und des Saturn. Nightdive kombinierte hier geschickt die aufwendigen Tempelfassaden der PlayStation mit den ausgedehnten Umgebungen des Saturn und rangierte Elemente aus, die aufgrund der Speicherbeschränkungen der 90er nicht mehr ansehnlich waren. *Shadow Man Remastered* bietet gar drei neue Levels, eine verbesserte KI und eine neue Reihenfolge der Levels, so wie „sie ursprünglich gedacht war".



» [PC] Der letzte Boss von *Turok* ist immer noch übermächtig, aber wenigstens besser sichtbar.



» [PC] Die Raptoren formieren sich in *Turok* zu einem Angriff.

> “AM ENDE SIND ES DIE MODDER, DIE DIESE TITEL DIE GANZE ZEIT AM LEBEN ERHALTEN.”
> **STEPHEN KICK**

In einem anderen prominenten Fall gingen die „Verbesserungen" eher nach hinten los: Die im Juni 2022 erschienene Nightdive-Version von Westwoods Adventure *Blade Runner* führte zu einem Empörungssturm, vor allem, weil es aus Sicht der meisten Betrachter die Grafik verhunzte. Schnell lieferte Nightdive einen Patch nach, der die klassische Version (in der ScummVM-Überarbeitung) nachlieferte.

Das Tun von Nightdive wirft allgemein eine spannende Frage über Urheberschaft auf: Ab welchem Punkt ist ein Werk kein Remaster mehr, sondern ein Remake, also die Umsetzung einer eigenen Vision? Dieser feinen Grenzlinie sind sich Stephen und Larry bewusst: „Wir nehmen das Risiko ernst, dass wir die Spiele mit unserer eigenen Definition von Respekt behandeln", erklärt Larry uns. „Wenn möglich, kontaktieren wir immer das ursprüngliche Entwicklerteam und fragen nach deren Meinung."

Manchmal erfordert dies allerdings die Abwägung, ob bestimmte Aspekte alter Spiele Relikte einer vergangenen Ära sind oder nicht. Durch den berühmt-berüchtigten Nebel in *Turok* auf dem N64 etwa konnte man keine 20 Meter weit sehen, was man durchaus als Teil der Identität des Spiels definieren könnte – schließlich steigt die Spannung dramatisch, wenn man urplötzlich das Kratzen eines Velociraptors aus dem Dunst vernimmt. Doch nicht zuletzt mit Ermutigung der Rechteinhaber von NBC Universal versetzte Nightdive die Nebelwand nach hinten. „Mit einem größeren Sichtfeld konnte man damals einfach den gewünschten Detailgrad nicht mehr umsetzten, das erlaubte die Hardware nicht", sagt Larry. „Also benutzte man den Nebel, um zumindest im Vordergrund möglichst detailreiche Grafik bieten zu können."

Um 2019 – Nightdive hatte inzwischen Klassiker wie *Blood* und *Turok 2* restauriert – erregte das Studio die Aufmerksamkeit von Bethesda, die mittels id Software Rechteinhaber von Shootern wie *Doom*, *Quake* und *Wolfenstein* waren. Das junge Studio durfte für den Publisher Remaster-Fassungen von *Quake* und *Doom 64* erstellen. Bei Ersterem arbeitete Nightdive mit der Shooter-Legende Kevin Cloud zusammen, der den Großteil der neu hinzugefügten Levels entwickelte. Auch von den fortwährenden Verbesserungen der KEX-



» [PC] Die Demo des Remakes von *System Shock* sieht recht vielversprechend aus.



» [PC] Beim Remake von *System Shock* werden auch die Waffen generalüberholt.

Engine profitierte dieses Remaster, bei dem es nun einen Split-Screen-Modus gab, ebenso wie bei vielen anderen Titeln, die im Original ohne dieses Feature auskommen mussten. Das Remaster war ein voller Erfolg, brachte *Quake* zurück ins kollektive Spielerbewusstsein und machte es zum bisher am besten bewerteten *Quake*-Ableger auf Steam.

Auch wenn Nightdive heute in der Position ist, den großen Publishern den Hof machen zu können und deren bekannteste Marken zu remastern, verdankt die Firma einen Großteil ihres Erfolgs der Modding-Community. Von Anfang an hat Nightdive auf die Unterstützung von Hobby-Entwicklern gesetzt, die alte Spiele nicht wegen des Profits restaurieren, sondern aus Leidenschaft. Kurz nach der Veröffentlichung von *System Shock 2* im Jahr 2013 stieß ein solcher Fan-Modder zum Team, wie Stephen berichtet.

„Ich sah auf Steam all diese sehr detaillierten Anleitungen für die Mods [von *System Shock 2*] und all die Fan-Patches, die man herunterladen konnte", erklärt er. „Daher meldete ich mich bei deren Autor Daniel Grayshon, der dann im Grunde unser erster Angestellter wurde." Anfangs sollte Daniel bei genau diesen Anleitungen aushelfen, doch sein tiefes Verständnis für das Spiel machte ihn schnell zu einer Schlüsselfigur von Nightdive. „Modder sind unser erster Schritt beim Verständnis dessen, was ein Spiel ausmacht und weshalb es bei der Community immer noch beliebt ist. Sie sind es am Ende, die diese Titel die ganze Zeit am Leben erhalten."

Nightdives Verbindung zu der Community einerseits, aber auch zu den Schöpfern der Originaltitel haben viele Türen geöffnet, die ansonsten wohl verschlossen geblieben wären. Anfang 2021 haben wir Videos des ▶



» [PC] *System Shock: Enhanced Edition* belebte den veralteten Klassiker gekonnt wieder.



» [PC] *System Shock 2* wird momentan von Nightdive überarbeitet. Ein VR-Modus ist ebenso geplant wie Koop-Spiel.





» [PC] Dieser kultige Boss aus *Turok 2* kommt nun mit HD-Texturen daher.



» [PC] Beim Remaster von *PowerSlave* verwendete Nightdive viele Texturen aus der DOS-Version.



» [PC] Shadow Man hätte sich einen so schicken Schatten nie träumen lassen.



» [PC] *Quake Remastered* hat viele neue Features, darunter einen Split-Screen und viele neue Karten.



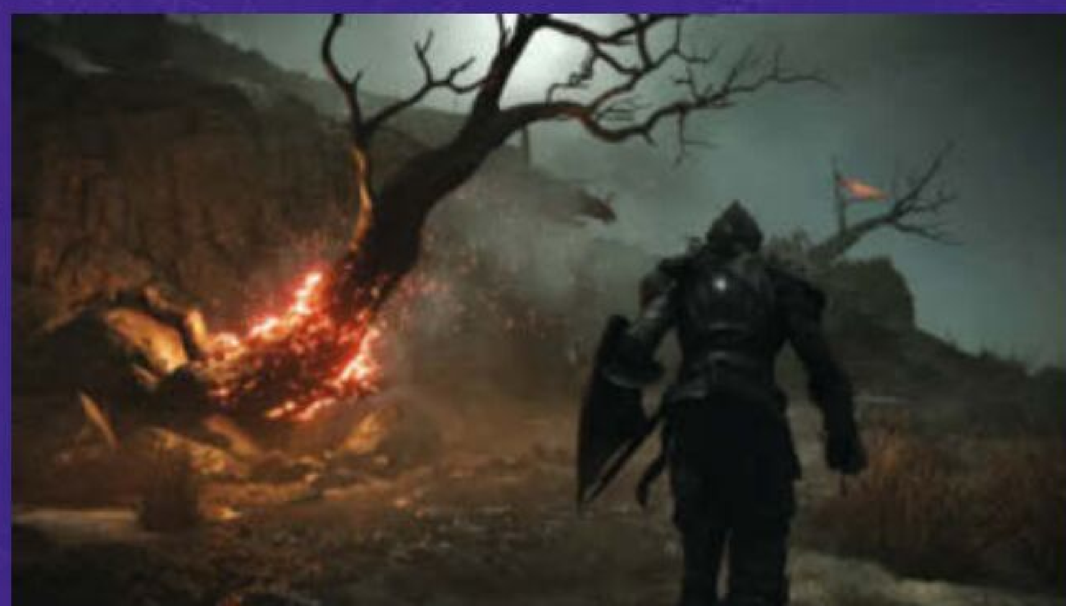
» [PC] Kartenmarkierungen sorgen für Orientierung in den Labyrinthen der Neunziger-Shooter.



» [PC] Durch die vorherige Erfahrung mit dem PC-Port von *Doom 64* hatte Nightdive beim Remaster leichtes Spiel.

GUTE GESELLSCHAFT

NIGHTDIVE IST NICHT DAS EINZIGE STUDIO, DAS ALTE KLASSIKER RESTAURIERT.



BLUEPOINT GAMES

■ In einem äußerst beeindruckenden kreativen Prozess erstellte Bluepoint Remaster von PS2-Klassikern für die PS3, darunter die *Metal Gear Solid HD Collection* und die *God of War Collection*. Danach durfte das Studio offiziell *Shadow of the Colossus* neu auflegen und später *Demon Souls* für die PS5, den bis dato vielleicht besten Exklusivtitel für Sonys aktuelle Konsole.



BEAMDOG

■ Der kanadische Entwickler Beamdog hat sich eine attraktive Nische ausgesucht: klassische Rollenspiele der Jahrtausendwende wie *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Neverwinter Nights*. Im Jahr 2016 wurde die Firma mit der offiziellen Erweiterung zu *Baldur's Gate*, *Siege of Dragonspear*, betraut, die die ersten beiden Spiele miteinander verknüpft.



M2

■ Das japanische Studio M2 kann auf fast 30 Jahre Erfahrung bei Remastern und Portierungen zurückgreifen. Seit 1996 portiert es Sega-Klassiker und brachte die *Castlevania Anniversary* und *Advance*-Titel auf andere Plattformen. Außerdem legte es eine großartige Umsetzung von *Legend of Mana* vor und zeichnet für das Mega Drive Mini verantwortlich.



» [PC] Das Remaster von *PowerSlave* verbindet die besten Elemente der PlayStation- und Saturn-Fassungen.



» [PC] Eines der anstehenden Projekte ist ein Remaster des charmanten Shooters *SiN*.





kommenden Remaster von *System Shock 2* gesehen und konnten die Ankündigung vermelden, dass das Spiel einen VR-Modus bieten wird. Dies geschieht auch deshalb, weil ein VR-Hersteller sich von sich aus an die Firma wandte.

„Sie gaben uns eine kleine Vorführung und zeigten uns, was alles möglich wäre. Da waren wir sehr beeindruckt", sagt Stephen. „So beschlossen wir, sie für die *Enhanced Edition* mit an Bord zu holen. Durch die Art und Weise, wie das Benutzer-Interface in das Spiel integriert ist, eignet es sich für VR besonders." Dass die KEX-Engine zukünftig VR-Unterstützung bieten wird, kommt natürlich auch nachfolgenden Remaster-Titeln zugute. Doch mit steigenden Ambitionen steigt auch die Erwartungshaltung.

> „Als Programmierer weiß man, dass es eine Todsünde ist, mitten in der Entwicklung die Engine zu wechseln."
> **STEPHEN KICK**

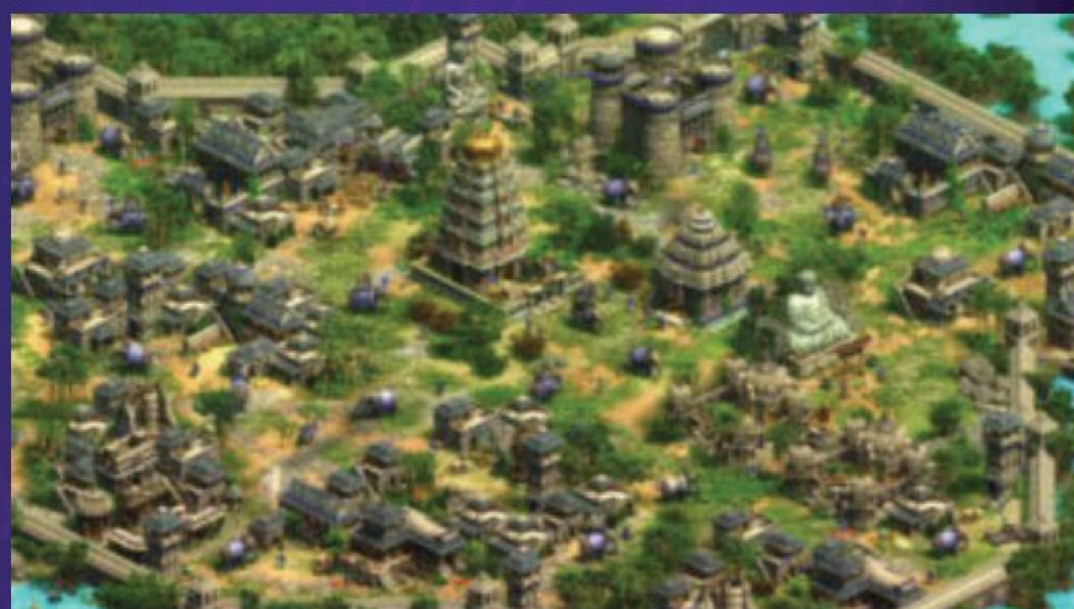
Die höchste bisherige Hürde ist jedoch das erste Spiel, das Nightdive von Grund auf neu programmierte – ein modernes Remake des ersten *System Shock*. Seitdem die Kickstarter-Kampagne im Jahr 2016 gestartet wurde, hat sich viel getan. Das Ziel von 900.000 Dollar wurde um die Hälfte übertroffen, das Spiel wurde von der Unity- auf die Unreal-Engine portiert und seine Entwicklung damit praktisch nach mehreren Jahren neu begonnen.

Für Stephen bedeutete seine Arbeit als Projektleiter eine steile Lernkurve. „Als Programmierer weiß man, dass man bestimmte Dinge bei der Entwicklung eines Spiels niemals tun sollte", sagt er. „Eine dieser Todsünden ist es, mittendrin die Engine zu wechseln. Und falls die Leute sich unsicher waren, ob das wirklich eine Todsünde war, haben wir alles dazu getan, es unter Beweis zu stellen."

Ein weiterer Grund für die Verzögerungen ist der Drang von Nightdive, die Philosophie beizubehalten, die das Studio groß gemacht hat. Auch wenn ein Remake mehr Spielraum für kreative Freiheit bietet, war Stephen der Meinung, dass der Titel sich zeitweise zu weit vom Original entfernte. „Wir hatten ein paar sehr talentierte Leute, die sich natürlich verewigen wollten", sagt Larry. „An einem bestimmten Punkt verbesserst du das Original aber nicht mehr, sondern veränderst es. Als unsere Backer uns klarmachten, dass wir im Begriff waren, die falsche Richtung einzuschlagen, mussten wir auch große Teile des Teams auswechseln."

Mehrere Jahre nach dem verhängnisvollen Austausch der Engine scheinen die Komplikationen der Vergangenheit anzugehören und das Spiel sich langsam der Ziellinie zu nähern. Durch den transparenten Entwicklungsprozess wurden auch die *System Shock*-Veteranen Paul Neurath und Warren Spector auf den Plan gerufen, die Stephen inzwischen als „Teil der Nightdive-Familie" bezeichnet. „Wir haben alles mit den beiden geteilt und sind für ihre Ratschläge sehr dankbar." Stephen versichert uns, dass „was die Struktur der Levels, die Gegner und die Story angeht, das Spiel sehr im Original verwurzelt ist".

Der ganze Prozess war für Nightdive nicht einfach, schließlich sah sich das Studio sowohl mit drastisch gestiegenen Erwartungen an die Wiederauflage des Spielklassikers als auch mit den Anliegen der Fans konfrontiert, die ihr eigenes Geld investiert hatten. Dennoch wird nur wenigen anderen Studios derartiges Wohlwollen zuteil, was auch daran liegen mag, dass kaum ein anderes Team *System Shock* so gut versteht – immerhin war es der Titel, dessentwegen das Studio überhaupt erst gegründet wurde. *



TANTALUS MEDIA

Seit 1994 ist Tantalus eine feste Größe in der Portierungswelt und steht beispielsweise hinter *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* und *Zelda: Skyward Sword* für die Switch. Auch das RTS-Genre wurde von Tantalus mit den *Definitive Editions* von *Age of Empires II* und *III* wieder standesgemäß in die Neuzeit gehoben.

Beyond Good & Evil

SEI WIE NIETZSCHE



» **PUBLISHER:** UBISOFT
» **ERSCHIENEN:** 2003
» **HARDWARE:** PLAYSTATION 2, WINDOWS, XBOX, GAMECUBE, XBOX 360, PLAYSTATION 3

Von Anatol Locker

» RETRO-REVIVAL









Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist es auch heute noch spannend, richtungsweisend, ein echter Klassiker. Es ging mutig neue Wege, beeinflusste unzählige andere Werke und gilt auch Jahrzehnte nach seinem Erscheinen als Meilenstein. Man könnte fast sagen: Es hat die Art und Weise verändert, wie wir unsere Welt heute sehen. Und nein, ich spreche (noch) nicht vom Spiel mit englischem Titel, sondern von Friedrich Nietzsches Buch *Jenseits von Gut und Böse*.

Ich kann nicht sagen, was Rayman-Schöpfer Michel Ancel geritten hat, sein Spiel nach einem Nietzsche-Werk zu benennen. Vermutlich hat es mit dem Zitat „Alles, was aus Liebe getan wird, geschieht immer jenseits von Gut und Böse" zu tun. Denn man merkt, dass *Beyond Good & Evil* ein Werk ist, das mit viel Liebe gestaltet wurde.

Das storylastige Action-Adventure erschien nach knackigen drei Jahren Entwicklungszeit im Jahr 2003. Etwa 30 Ubisoft-Mitarbeiter aus Mailand und Montpellier hatten daran gewerkelt und das Originaldesign dabei mehrfach komplett umgestrickt. Es erschien für die damals gängigen Konsolen (PS2, Xbox, GameCube) sowie für PCs. Trotz Kritikerlobs und mehreren Preisen verkaufte sich das Spiel erstaunlich schlecht. Doch die spielerischen Qualitäten rissen es raus: *Beyond Good & Evil* avancierte in der nächsten Konsolengeneration zum Spieleklassiker und spielte seine Produktionskosten mehrfach ein. Und nicht zu vergessen: Peter Jackson (der Regisseur der *Lord of the Rings*-Kinofilme) war ein Riesenfan des Spiels, sodass Michel Ancel das Spiel zu dessen *King Kong*-Remake machen durfte.

Worum geht's? Wir spielen Jade, eine investigative Fotoreporterin mit Martial-Arts-Kenntnissen. Ihr Planet Hillys liegt im Clinch mit den DomZ, einer Alienrasse, die regelmäßig Bewohner des Planeten kidnappt. Und das, ob-



wohl eigentlich die Alpha-Truppen den Planeten beschützen sollen. Die klopfen gerne markige Sprüche, sind aber nie da, wenn's zur Sache geht. Schnell kommt Jade einer Verschwörung auf die Schliche und zückt die Kamera, um exklusive Beweisfotos für die Widerstandszelle IRIS zu knipsen.

Das alles entspinnt sich in einer liebevoll gestalteten 3D-Welt, die wir Stück für Stück zum Fuß oder mit einem Hovercraft erforschen. Nicht selten zückt Jade ihren Stab, um Gegenspielern genüsslich eines überzubraten. Doch Kämpfe sind eher nebensächlich. Stattdessen ist man gut damit beschäftigt, die Welt zu erkunden, Tiere fürs Museum zu fotografieren, sein Gefährt bei Rasta-Rhinos aufzurüsten, um bei lokalen Hovercraft-Rennen zu gewinnen, an Wachen vorbeizuschleichen und die Sprüche unseres Onkels Pey'j zu erdulden.

Beim Wiederspielen war ich sehr angetan: Das Spiel entfaltet schnell etwas Magisches. Ich mag besonders, wie rund die Kombination aus Erforschen, Sammeln, Schleichen und Action wirkt. Bei vielen Spielen artet ein solcher Mix in lästige Arbeit aus, bei *Beyond Good & Evil* fühlt sich der Genremix organisch und geplant an. Ganz entzückend fand ich die Charaktere, die mir sofort wieder ans Herz gewachsen sind. Sie sind oft Tierarten nachempfunden, wurden liebevoll animiert und mit anständigen Sprecherstimmen ausgestattet. Und die Geschichte, die sich in knappen zwölf Stunden Spielzeit entspinnt, schlägt bis zum Schluss interessante Haken.

Technisch ist das von mir gespielte und abgebildete HD-Remaster in Ordnung und bügelt lästige Bugs des Originalspiels aus. Natürlich sieht es für heutige Verhältnisse etwas ungelenk und klobig aus. Aber hat man sich an die blockige Grafik gewöhnt, übernehmen die spielerischen Qualitäten und die gelungene Story. Ganz klar ein Klassiker! Wie das Nietzsche-Buch eben. *

EXPERTENWISSEN

Back To S



NACHDEM TUNICHTGUT ERIC IN SKOOL DAZE ERFOLGREICH SEINE SCHULAKTE STEHLEN KONNTE, HAT ER IM NEUEN SCHULJAHR NOCH MEHR UNFUG IM SINN. WAS IST DAS FÜR EIN NEUES GEBÄUDE NEBEN DER SCHULE?





» [ZX Spectrum] Mr. Wacker verteilt Nachsitz-Strafen bei der Versammlung.

In Ausgabe 4/2019 warf Retro Gamer einen ausführlichen Blick auf *Skool Daze*. Darin haben wir als Pennäler Eric seine vor Tadeln strotzende Akte aus dem Safe des Rektors gestohlen.

Der Weg dahin war abenteuerlich: Wir mussten umständlich an den Wänden des 2D-Schulgebäudes verteilte Schilder durch Schüsse unserer Schleuder zum Blinken bringen, danach die Lehrer anrempeln, die daraufhin einen Teil des Codes zum Safe des Rektors verrieten. Über den Sommer hinweg hat Eric sich nicht etwa gefragt, was an seiner Schule eigentlich verkehrt läuft, sondern vielmehr seine Akte bereinigt. Doch die Mission des Tunichtguts ist noch nicht vorbei: In *Back to Skool* muss er euer Schulverzeichnis wieder in den Safe schmuggeln!

Die Lehranstalt wurde allerdings über die Ferien massiv umgestaltet und nebenan hat eine neue Mädchenschule eröffnet. Eine Mädchenschule! Neben einer Jungsschule! Der strenge Blick der dortigen Direktorin ist auch auf Hayley gerichtet, Erics Freundin. Nur während der Pausen kommen die Schülerinnen und Schüler aus beiden Häusern zusammen, ansonsten hält Hausmeister Albert das Verbindungstor fest verschlossen.

Die Turnhalle bietet nun eine Tribüne, im Eingangsbereich der renovierten Schule gibt es eine Garderobe und einen enorm langen Tisch. Die neue (und einzige) Toilette gegenüber dem Naturwissenschaftsraum im ersten Stock war gewiss längst überfällig. Im zweiten Stock gibt es eine Bibliothek, zwei weitere Klassenzimmer ▶

»ICH KANN MICH AN KEINE PAUSE ZWISCHEN DER ENTWICKLUNG VON TEIL 1 UND 2 ERINNERN!«

KEITH WARRINGTON

KÖNIG DES SCHULHOFS

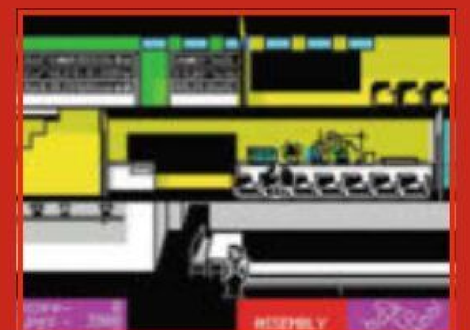
Besser Unfug stiften mit sechs einfachen Tipps.

KÜSSEN HILFT



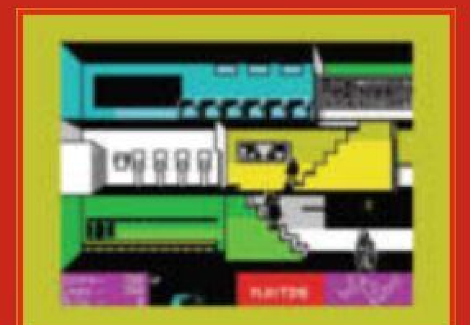
■ Eric wird auf jeden Fall Straf-Zeilen ansammeln. Allerdings nimmt seine Freundin Hayley einige davon auf sich. Alles, was sie dafür will: einen Kuss auf die Wange. Aber überstrapaziert ihre Gutmütigkeit nicht!

WER SUCHET, DER FINDET



■ Durchsucht die Tische in den Klassenräumen, und ihr findet die Wasserpistole und die Stinkbombe. Beides sind essenzielle Items, um Codes zu erfahren und Fenster öffnen zu lassen.

FREIHEIT FÜRS FAHRRAD



■ So verraten die Lehrer die Fahrradschloss-Kombination: Füllt die Pokale im ersten Stock mit Wasser und schießt sie mit der Zwille um, wenn ein Lehrer vorbeikommt.

CRASHKURS



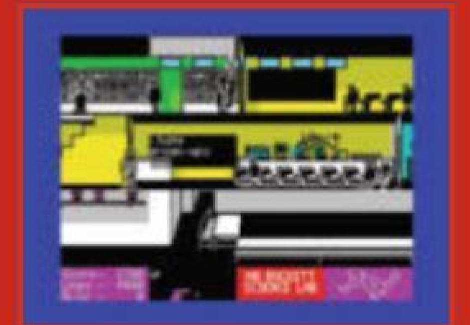
■ Nutzt diesen Trick, sobald ihr das Zweirad habt: Rast zum verschlossenen Tor und stellt euch aufrecht auf das Bike. Stimmt euer Timing, springt Eric kurz vor dem Zusammenstoß ab und fliegt über das Hindernis.

ACHTET AUF DEN STUNDENPLAN

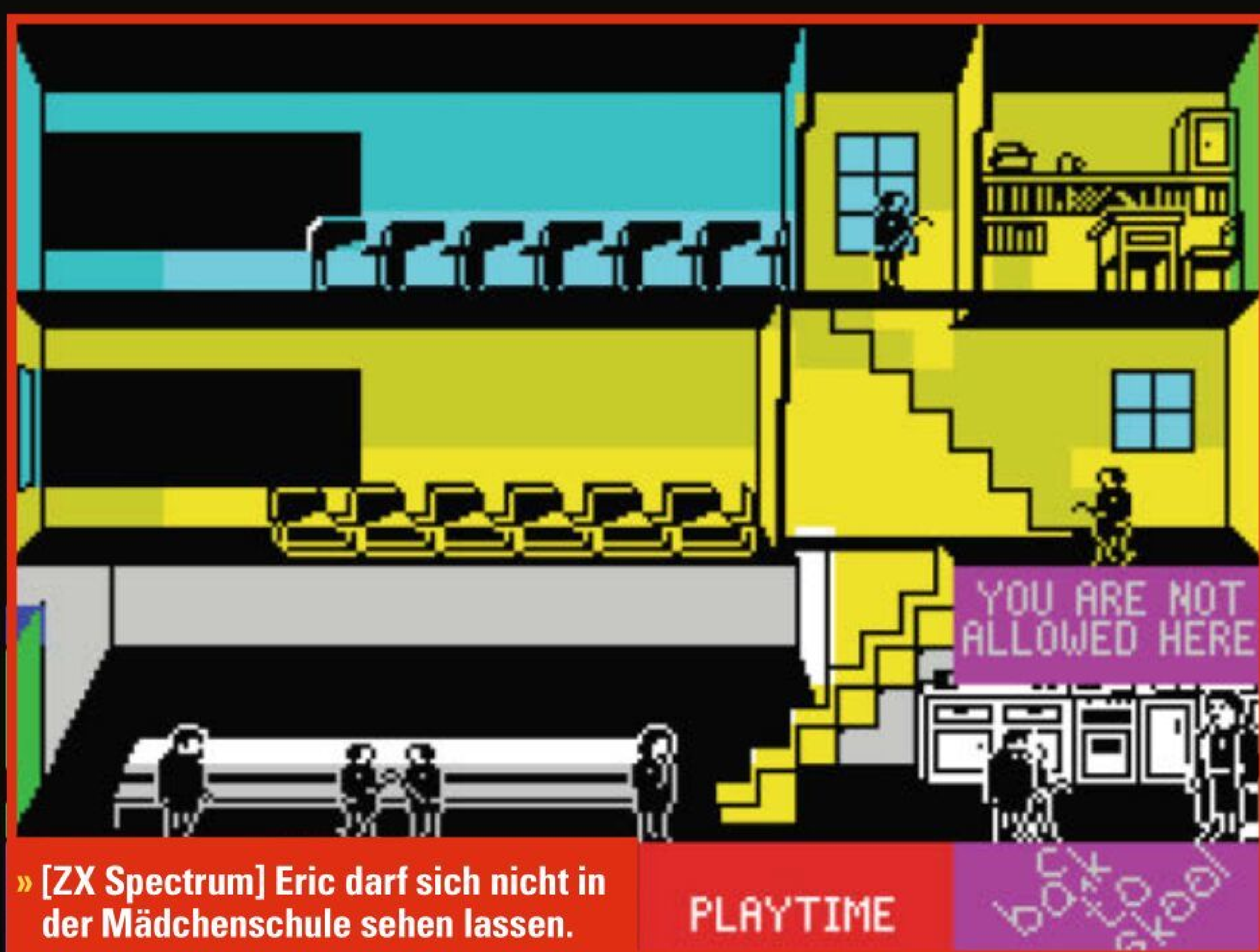


■ Der Unterricht wird im genormten Schulalltag von Versammlungen und Pausen unterbrochen. Haltet euch an die Vorgaben, bis ihr bereit zum Zuschlagen seid.

DER EINSTEIN-TRICK



■ Ihr schwänzt oder prügelt euch mit Angelface? Einstein wird euch verpetzen, und dann hagelt es Zeilen. Das könnt ihr unterbrechen, indem ihr euch im Unterricht immer wieder auf ihn setzt und so von der Bank schubst.



» [ZX Spectrum] Eric darf sich nicht in der Mädchenschule sehen lassen.



» [ZX Spectrum] Das Fahrrad ist anfangs per Schloss gesichert.

und ganz rechts im Gebäude Erics Ziel: das Lehrerzimmer mit dem Safe.

Draußen begrüßt Eric ein stattlicher Baum, gefolgt von einem Rugby-Feld. Schleicht Eric aufs Gelände der Mädchen, findet er dort ein Hockey-Feld. Im Inneren der Domäne der wachsamen Leiterin Miss Take warten schließlich ein weiterer Riesentisch, eine Küche und zwei Klassenräume. Doch nicht alles hat sich verändert: Streber Einstein verpetzt Eric weiterhin bei jeder Gelegenheit, dem Rüpel Angelface kommt ihr besser nicht zu nahe und Ausreißer Boy Wonder sorgt überall für Chaos. Auf den Gängen patrouillieren erneut Mr. Rockitt (Naturwissenschaft), Mr. Withit (Geografie) und Mr. Creak (Geschichte) sowie der patriarchalische Rektor Mr. Wacker, der jugendliche Delinquenten gerne mit seinem Gehstock züchtigt.

Auf dem Schulareal dürft ihr euch frei mit Eric bewegen: Ihr geht zum Unterricht, sitzt Versammlungen ab und verbringt in der Pause Zeit mit Hayley. Ganz wie im Vorgänger könnt ihr euch vom Schulalltag treiben lassen, mit den Mitschülern rangeln oder etwas über obskure historische Ereignisse erfahren, über die Mr. Creak via Sprechblase doziert. Vorrangig verfolgt ihr jedoch Erics Mission, indem ihr den verworrenen Anweisungen

»DIE REIDYS WAREN NETTE LEUTE. DAVE WAR GENIAL UND ENTWICKELTE CODE IM KOPF.«
KEITH WARRINGTON

ENTWICKLER-FRAGERUNDE

Ein Plausch mit Microsphere-Grafiker Keith Warrington.


» Keith Warrington anno 1984 und 2012.

RG: Wann entschied Microsphere, *Skool Daze* fortzusetzen?
KW: Das ging fix – ich kann mich an keine Pause zwischen der Entwicklung von Teil 1 und 2 erinnern!

RG: War der Erfolg von *Skool Daze* eine Überraschung?
KW: Ich habe nichts davon mitbekommen und nicht mit Dave Reidy darüber geredet. Er war sehr bescheiden und wollte nur sehen, was er mit Code anstellen kann. Mir ging es ebenso mit der Grafik.

RG: Wie bist du das Grafik-Design für *Back to Skool* angegangen?
KW: Ich malte Kästchen auf großem Millimeterpapier aus und kniff die Augen zusammen, um mir vorzustellen, wie es auf dem Bildschirm aussehen würde. Für Animationen wie sich bewegende Beine zeichnete ich Varianten auf Transparentpapier, die ich auf anderes Papier übertrug. Dann klebte ich es über das Original und blätterte vor und zurück, um die Bewegung in Aktion zu sehen.

RG: Wie war die Arbeit mit den Reidys?
KW: Die Reidys waren nette Leute. Helen und ich waren als Kinder Nachbarn. Dave war genial und schrieb Code im Kopf. Ich war manchmal langsam, da ich mitten im Lehrer-Examen steckte. Wenn Dave etwas schnell brauchte, hat ihn das vielleicht frustriert. Insgesamt war es aber eine schöne Erfahrung.

RG: Hast du auch das Cover entworfen?
KW: Ja, auch wenn der Zeichenstil unüblich für mich ist. Normalerweise nutzte ich Airbrushs, zeichnete im Programm Sideprint aber einen fotografischen Stil.

RG: Was geschah mit dem dritten Teil, *Eric and Hayley's Decathlon*?
KW: Als *Back to Skool* erschien, war *Daley Thompson's Decathlon* beliebt. Dave hatte die Idee, ein Wortspiel damit für den nächsten Teil zu nutzen, der vom Sportfest der Schule handeln sollte. Ich habe leider keine Grafiken mehr, sie sind bei meinem zweiten Umzug verloren gegangen. Und da ich als Künstler keinen Input zur Spielmechanik gab, weiß ich leider nichts über die geplanten Features.


MR. WITHIT

der Anleitung folgt und Puzzles löst, um eure Akte in den Safe zu schmuggeln.

Eric erhält etwas Hilfe von seinem Bruder, der ihm Überlebensregeln für die Schule mitgibt. Die sind stilecht mit unsichtbarer Tinte geschrieben, vielleicht soll aber auch nur niemand die schauderhafte Rechtschreibung von Erics Bruder sehen. Es gibt viel weniger Schilder als im ersten Teil, doch euch erwarten dafür jede Menge anderer Aufgaben. Zunächst müsst ihr Wasserpistole und Stinkbombe einsammeln. Die sind in den Schulbänken der Klassenzimmer versteckt. Mit Wasserspritzern bringt Eric die Lehrer dazu, ihm die Kombination für das Schloss an seinem Fahrrad zu verraten, während die Stinkbombe den Rektor zwingt, ein Fenster zu öffnen und damit eine Fluchtroute zu schaffen. Fängt Eric Ratten, kann er sie als Ablenkungsmanöver in der Mädchenschule aussetzen.

Wird Eric erwischt, bestrafen seine Lehrer oder Miss Take ihn mit einer Vielzahl an Zeilen, die der ▶



» [ZX Spectrum] Wegen der Stinkbombe öffnet Mr. Wacker ein Fenster.

MISS TAKE

MR. WACKER

MR. CREAK

MEHR VON MICROSPHERE

Weitere Hits vom Ehepaar David und Helen Reidy.

SKOOL DAZE



■ Der bekannteste Microsphere-Titel. Steuert Eric durch die Schule und schießt mit seiner Zwille auf Schilder und Lehrer, um den Code des Rektoren-Safes zu erfahren – denn darin liegt Erics belastende Schulakte. Eine ungewöhnliche Erfahrung.

CONTACT SAM CRUISE



■ Die Grafik des Detektiv-Dramas in den 30er Jahren erinnert sofort an *Back to Skool*. Ihr steuert die namensgebende Spürnase, löst die Probleme eurer Klienten und sammelt Geld mit Hechtrollen. Das unterhaltsame Abenteuer war der letzte Titel von Microsphere.

SKY RANGER



■ Nach *Skool Daze* versuchte sich Dave Reidy an einem anderen Genre. In der futuristischen Helikopter-Simulation kämpft ihr gegen Roboter, die drohen, die Stadt zu übernehmen. Beeindruckend schnell und seinerzeit hübsch, allerdings dünn in Sachen Umfang.

WHEELIE



■ Der erste Achtungserfolg der Reidys in England, wo das Magazin Crash *Wheelie* zum Spiel des Monats kürte. Ihr rast mit eurem Motorrad in Seitenansicht durch gefährliche Labyrinthe. Um zu entkommen, müsst ihr den Ghost Rider finden und im Rennen schlagen.

THE TRAIN GAME



■ Eines der ersten Microsphere-Spiele. Auf einem Schienennetz in Top-Down-Ansicht müsst ihr 25 Weichen (von a bis y) so stellen, dass Züge Passagiere auflesen und nicht kollidieren. Das Ergebnis überzeugt nicht vollends, zeigt aber schon die ungewöhnliche Ader von Microsphere.

ALBERT

HAYLEY

ANGELFACE

MR. ROCKITT

BOY WONDER

BIKE

ERIC

»ICH MALTE KÄSTCHEN AUF GROSSEM MILLIMETERPAPIER AUS UND KNIFF DIE AUGEN ZUSAMMEN, UM MIR VORZUSTELLEN, WIE ES AUF DEM BILDSCHIRM AUSSEHEN WÜRDE.«

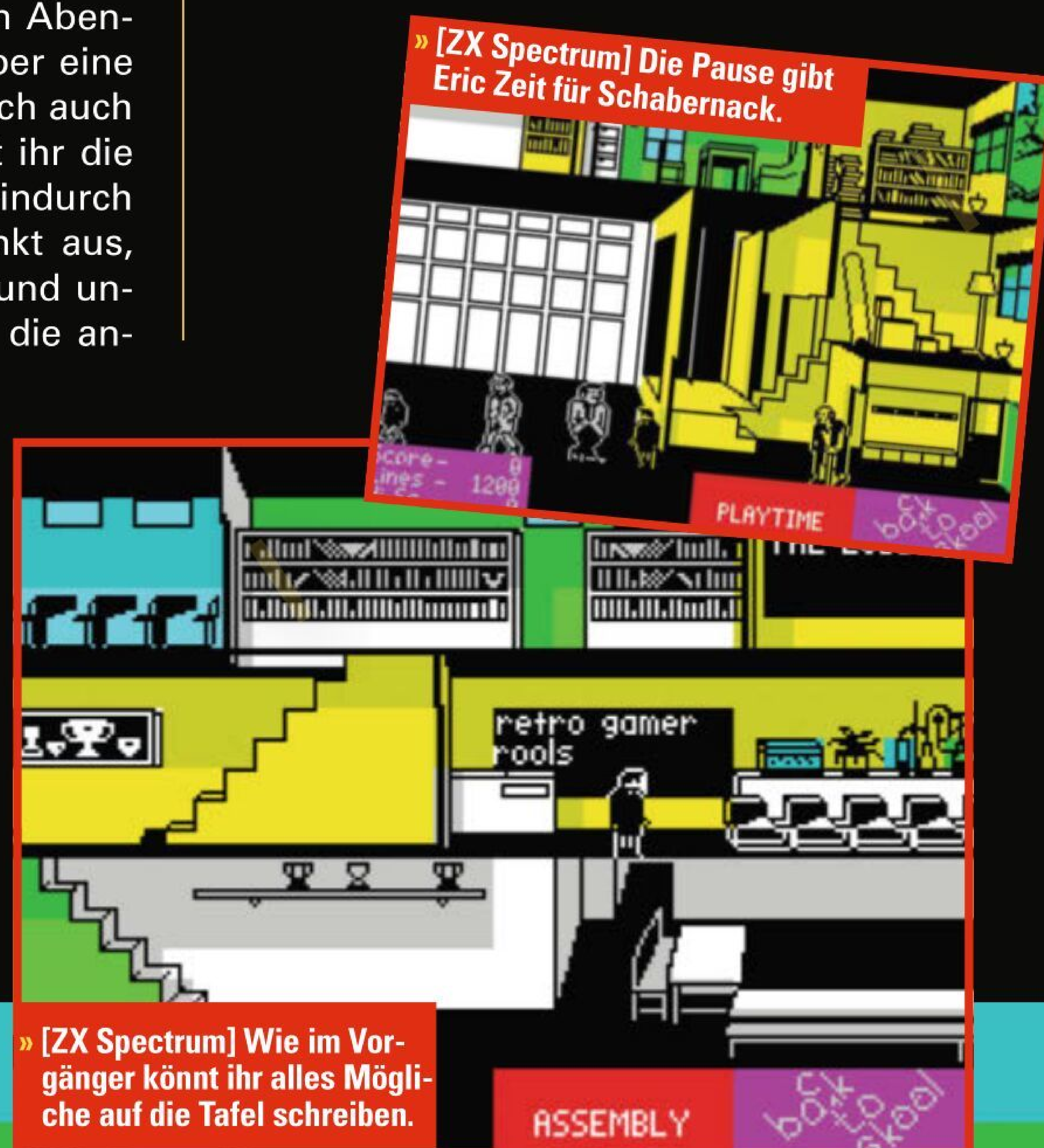
KEITH WARRINGTON

Rüpel am Ende des Tages auf die Tafel schreiben soll. Nur Hausmeister Albert erteilt keine Strafen, sondern ruft dem Rektor zu: „Er entkommt!" Wie in *Skool Daze* endet das Spiel, wenn Eric 10.000 Straf-Zeilen angesammelt hat – dann wird er der Schule verwiesen.

Ihr werdet natürlich nicht darum herumkommen, Zeilen anzusammeln, denn *Back to Skool* ist eines der kompliziertesten Spiele für den ZX Spectrum. Drückt euch mit Hilfe des offenen Fensters vorm Unterricht, radelt zur Mädchenschule und stehlt die Sherry-Flasche aus Miss Takes Büro. Den guten Tropfen füllt ihr in die Wasserpistole und heitert so die Lehrer an, damit sie euch die Kombination vom Schloss des Lagers im Laborraum verraten. Dort befreit ihr einen Frosch und erschreckt mit ihm in der Mädchenschule Miss Take, damit sie den Schlüssel zum Büro des Rektors verliert.

Wie die meisten Microsphere-Spiele erschien *Back to Skool* exklusiv für den ZX Spectrum – der C64-Port von *Skool Daze* war eine Ausnahme von der Regel. Wie im ersten Teil habt ihr wieder die Möglichkeit, den Figuren alternativ die Namen eurer Lehrer und Freunde zu verpassen, wenn sie im anfänglichen Cast-Screen einer nach dem anderen durchs Bild trotten. Das macht etwas Mühe, gibt dem Abenteuer in der verrückten Schule aber eine persönliche Note. Leider finden sich auch einige Bugs im zweiten Teil: Löst ihr die Aktion, Hayley durchs Schultor hindurch zu küssen, zum richtigen Zeitpunkt aus, teleportiert das Eric kurzerhand (und ungewollt vom Programmierer) auf die andere Seite. Wohl eher kein Bug, sondern ein Feature: Wenn ihr aus dem Fenster im obersten Stock springt, reibt Mr. Wacker euch den Satz „Eric, du bist kein Vogel" unter die Nase, bevor er Erics leblosen Körper der Schule verweist.

Back to Skool wurde Ende 1985 in England veröffentlicht und erhielt trotz seiner nebulösen Lösungswege viele positive Kritiken in der dortigen Presse. Als es bald darauf in Deutschland erschien, vergab Manfred Kleimann in der Erstausgabe der *ASM* (3/86) die Höchstnote und lobte das Abenteuer der „bezaubernden Flegel" grafisch wie spielerisch. Das Lob könnte *Back to Skool* verdient haben, denn die neuen Lokalitäten und Figuren rundeten das ungewöhnliche (wenn auch obskure) Spielprinzip des Vorgängers ab – das macht *Back to Skool* zu einem der größeren Highlights des ZX Spectrum. ✱



» [ZX Spectrum] Die Pause gibt Eric Zeit für Schabernack.

» [ZX Spectrum] Wie im Vorgänger könnt ihr alles Mögliche auf die Tafel schreiben.

EINSTEIN



SPECCY-TUNICHTGUTE

Weitere Spectrum-Strolche.

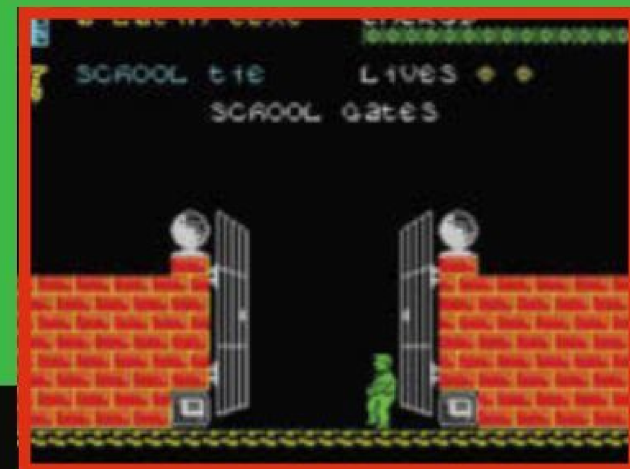
JACK THE NIPPER

Der unartige Jack beschließt, die ganze Stadt auf den Kopf zu stellen. Zuerst schnappt ihr euch ein Blasrohr, dann legt ihr euch mit Bewohnern, Polizisten und sogar Geistern an.



THE HAPPIEST DAYS OF YOUR LIFE

Im Budget-Titel von Firebird heißt es, ihr hättet den Rektor bestohlen! Findet seine vermisste Geldbörse, um euren Namen reinzuwaschen.



SUPERKID

Tom Essex ist ein normaler Schüler, bis er eine Geheimmixtur im Labor seines Onkels trinkt. Als Superkid besitzt Tom Riesenkräfte und kann fliegen – also sorgt er auf der Straße für Ordnung.



BOOTY

Der Diener Jim rebelliert gegen seine Piraten-Herren und stiehlt ihre Schätze. Doch die paranoiden Korsaren haben alle Türen des Schiffs verriegelt, also müsst ihr die verstreuten Schlüssel aufsammeln.



HERBERT'S DUMMY RUN

Seine Eltern haben Kleinkind Herbert in einem riesigen Kaufhaus verloren. Er muss Objekte sammeln und Rätsel lösen, um ins Fundbüro zu kommen, wo seine Eltern auf ihn warten.



KRULL

CODER MATT HOUSEHOLDER, GRAFIKER JEFF LEE UND TONINGENIEUR DAVID THIEL ERZÄHLEN VON DER ENTSTEHUNG DES SPIELS SOWIE VOM EPISCHEN KINO-FLOP.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** GOTTLIEB
- » **ENTWICKLER:** GOTTLIEB
- » **ERSCHIENEN:** 1983
- » **SYSTEM:** ARCADE
- » **GENRE:** TWIN-STICK SHOOTER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

OLI-BOO-CHU
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1981

CALIFORNIA GAMES
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1987

DIABLO II (IM BILD)
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 2000

Was ist *Krull*? Die lange Antwort: Ein Science-Fantasy-Film aus dem Jahr 1983, der auf dem namensgebenden Planeten spielt. Die Heirat von Prinz Colwyn und Prinzessin Lyssa bereitet eine Allianz vor, die es mit einem mysteriösen Biest und seiner Slayer-Armee aufnehmen kann. Als die Slayer seine Braut entführen, bricht Colwyn mit dem Weisen Ynyr auf, um das legendäre Glaive (eine Art Riesenwurfstern mit fünf Klingen) zu finden. Die kurze Antwort: *Krull* ist ein pathetisches Machwerk. Wie steht Matt Householder, Game-Designer der Spiel-Adaption, zu dem Streifen? „Ich habe ihn nie gesehen. Ich wäre zur Premiere gekommen, wurde aber nicht eingeladen. Viele Jahre später schaute ich ihn mir im TV an … fünf Minuten haben mir gereicht."

Krull war Householders Einstand beim amerikanischem Flipper- und Arcade-Hersteller Gottlieb. Davor hatte er bei dem in den Games-Markt expandierenden Glücksspielautomaten-Hersteller GDI gearbeitet. Dort entwickelte er eine Videopoker-Maschine und einen Port des japanischen Labyrinth-Spiels *Oli-Boo-Chu* von Irem. Nach nicht einmal einem Jahr bei GDI stolperten Housholder und sein Kollege Chris Krubel über Stellenangebote von Gottlieb.

Ron Waxman, stellvertretender Leiter der Engineering-Abteilung, führte die Einstellungsgespräche. „Ron war nett und schlau, aber auch anspruchsvoll und etwas einschüchternd", erinnert sich Householder. „Er machte uns klar: Unser erster Auftrag würde das Spiel zum Film *Krull* sein. Es musste vor Kinostart fertig werden, sonst wären wir unsere Jobs wieder los."

Im Film steckten fast 50 Millionen US-Dollar von Gottliebs Mutterfirma Columbia Pictures. Die Dreharbeiten in den Pinewood Studios bei London liefen zu dem Zeitpunkt noch, daher erhielt das Duo nur ein handgebundenes Drehbuch als Vorlage. „Uns wurde nicht einmal gesagt, ob es die finale Fassung ist", führt Householder aus. „Es war umfangreich, aber wir konnten nur wenig davon gebrauchen. Wir mussten herausfiltern, welche Elemente sich für ein Action-Spiel eigneten."

» [Arcade] Householders Designkonzept nennt diesen Level „Robotron im Sumpf".





» Arcade] Im ersten Level werden die Felsbrocken mit der Zeit schneller und kommen bald gezielt auf euch zu.

» *KRULL* WAR UNSER ERSTER AUFTRAG. ES MUSSTE VOR KINOSTART FERTIG WERDEN, SONST WÄREN WIR UNSERE JOBS WIEDER LOS.« MATT HOUSEHOLDER

Nach einem Monat stand Householders Liste mit 14 Level-Ideen. Da er stets alles aufhebt, besitzt er den auf den 6. Juni 1982 datierten Entwurf bis heute. Die Einträge „Felsenparcours", „Hexagon" und „Biest-Kampf" haben es ins Spiel geschafft, aber was waren die Pläne für „Witwe im Netz" oder „Flammenrosse"? Bei Ersterem ist er sich selbst nicht mehr sicher. „Am Ende hätten sie die Szene vielleicht noch geschnitten. Ich wollte die Liste auf fünf Abschnitte herunterbrechen, die sich viele künstlerische Elemente teilen und in 2D funktionieren", denkt Householder zurück. „Für die Flammenrosse hätte ich mich vermutlich bei *Joust* bedient. Der Hexagon-Level wäre ein *Tron*-Klon geworden."

Householder gibt zu, dass er sich bei seinen liebsten Arcade-Spielen bediente. Favorit und größtes Vorbild war *Robotron: 2048*. Im ersten Level von *Krull* sammelt der Prinz die Teile des Glaives. In den restlichen wirft er – ähnlich wie im erwähnten Twinstick-Shooter – diese Waffe auf Slayer-Horden. Analog zu *Robotron* hat der *Krull*-Automat zwei Joysticks, doch Householder stellt eine andere Verbindung her: „Philip K. Dick starb, kurz bevor ich bei Gottlieb anfing. In seinem Roman ‚Träumen Androiden von elektrischen Schafen?' beschreibt er ▶

WER IST BOB DOBBS?

DIE GESCHICHTE VON *KRAWL*.



» [Arcade] Ihr bekämpft Endgegner Bob Dobbs in *Krawl* mit einem Smiley.

■ Der Grafiker, Techniker und Programmierer Chris Brewer ist bekannt für *Mach 3*. Wir wissen nicht, wieso Brewer die *Krull*-Parodie namens *Krawl* schuf, aber sie sorgte für Lacher im Büro. In *Krawl* weicht ihr Fernsehern statt Felsen aus, Coldwyn führt eine Pfadfinderinnen-Armee an und Prinzessin Lyssa wird zum Arcade-Automaten „Es ist keine *Krull*-Maschine", versichert Housholder. „Statt dem Biest wartet am Ende Bob Dobbs, die Ikone der Parodie-Religion ‚Church of the SubGenius'. Meine Frau Candi war ein frühes Mitglied." Auch sein Kollege Krubel, der 2007 verstarb, war Teil der Kirche. Später schmuggelte Matt Householder ein 16 x 16 Pixel großes Bild von Bob in die Schriftart des Betriebssystems des Atari 520 ST.



» Programmierer Matt Householder vor seinem Filmplakat.







KRULL-RUNDREISE

GRAFIKER JEFF LEE FÜHRT UNS DURCH DIE VERPIXELTE FANTASYWELT.

BERG

■ Der Held weicht Felsen aus und sammelt Glaive-Teile, während seine Beine zappeln wie nach einer Überdosis Espresso. „Durch Hervorhebungen und Schattierungen gab ich den Felsen Härte", erklärt Lee. „Ich hielt mich an Muybridges berühmte Serienfotografien und Preston Blairs Cartoon-Leitfäden – aber glücklich war ich mit der Laufanimation nicht."

SUMPF

■ Prinz Colwyn macht sich die Stiefel schmutzig, während er seine im Sumpf feststeckenden Truppen einsammelt und Slayer bekämpft. „Ich bekam damals sicher Fotos vom Film, aber ich kann mich an nichts erinnern", grübelt Lee. „Matt muss mir gesagt haben, was er für den Level brauchte. Das Set in England habe ich nie besucht, das wäre ein toller Trip geworden!"

FESTUNG

■ Das Terrain erschwert es, die Slayer zu treffen und ihren Lasern auszuweichen. „Eine detaillierte Skizze des Glaive ist das einzige Original von der Filmproduktion in meinem Archiv. Ob es eine Zeichnung der Requisite ist oder sogar die Vorlage dafür war, weiß ich nicht", bekennt Lee. „Zum Hintergrund: Es war eine willkommene Herausforderung, mit 128 Zeichen auszukommen."

▶ die Mercerismus-Religion, in der Gläubige vor einem Bildschirm mit zwei Griffen stehen und der Erfahrung durchleben, auf einen Berg zu klettern, während sie mit Steinen beworfen werden. Vielleicht hatten wir eine unterbewusste Verbindung …"

Als Level und Steuerung feststanden, bezogen Householder und Krubel benachbarte Bürozellen bei Gottlieb und programmierten separat. Sie legten montags gemeinsam Wochenziele fest, sicherten ihre Arbeit auf Floppys und trafen sich hin und wieder, um den Code zusammenzuführen und auf Bugs zu prüfen. Die Kollaboration lief reibungslos, doch ihr Chef Ron Waxman war irritiert. „Rons Blicke bohrten sich mehr als einmal in unsere Rücken und er fragte: ‚Matt, wie kommt es eigentlich, dass zwei Programmierer an einem Spiel sitzen?'" *Krull* kam gut voran und war im Herbst 1982 halb fertig. An diesem Punkt wollte Waxman einen der beiden abziehen, erinnert sich Householder. „Ich hatte einen Geistesblitz und behauptete: ‚Ron, ich programmiere die guten Jungs und Chris die bösen.' Danach hat nie wieder davon angefangen."

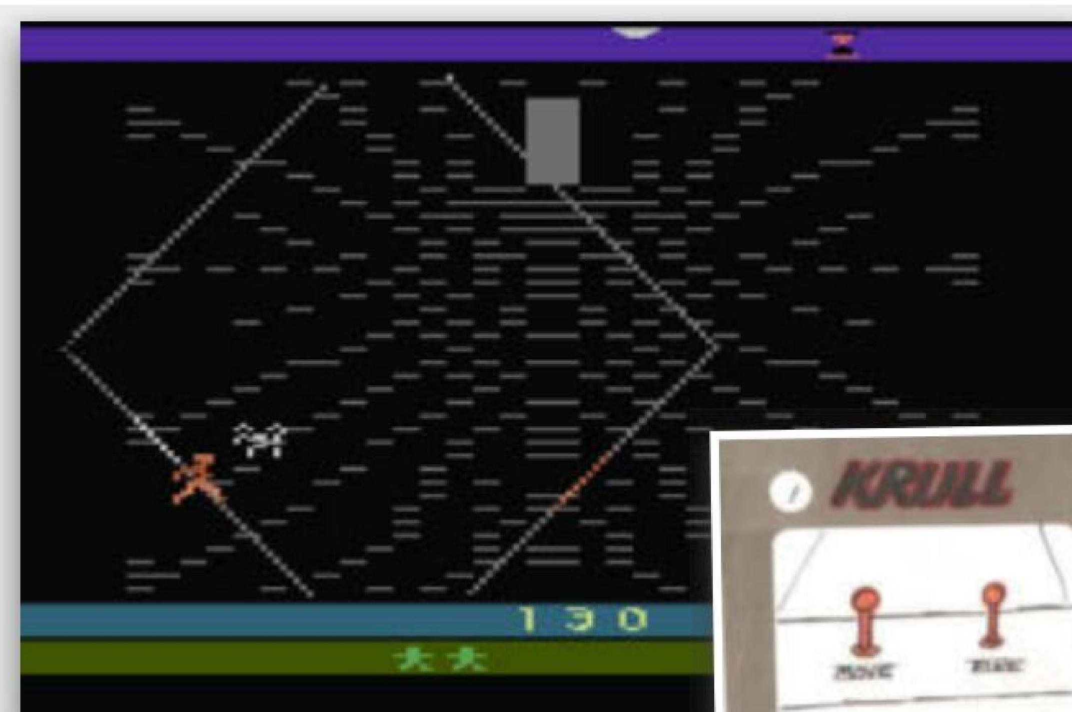
> »EIN ERFOLG AN DEN KINOKASSEN HÄTTE VIELLEICHT GEHOLFEN, ABER AUCH EIN FILM-HIT HÄTTE KEINE GANZE INDUSTRIE WIEDERBELEBEN KÖNNEN.« MATT HOUSEHOLDER

Das Duo spielte sich seine Ideen zu und schuf so einige besondere Features. Beispielsweise umzingeln dank subtiler KI-Routinen die Slayer Prinz Colwyn – und durch einen Pseudo-3D-Effekt wirkt es, als würden sich die herabstürzenden Felsen im ersten Level überlappen. „Ich nutzte dafür eine doppelt verlinkte Circular List mit einem Null-Header, um die Sprites zu ordnen und die Kollisionsabfrage zu beschleunigen", erklärt Householder auf Fachchinesisch. Aus diesem Einfall ergab sich ein spezielles Feature.

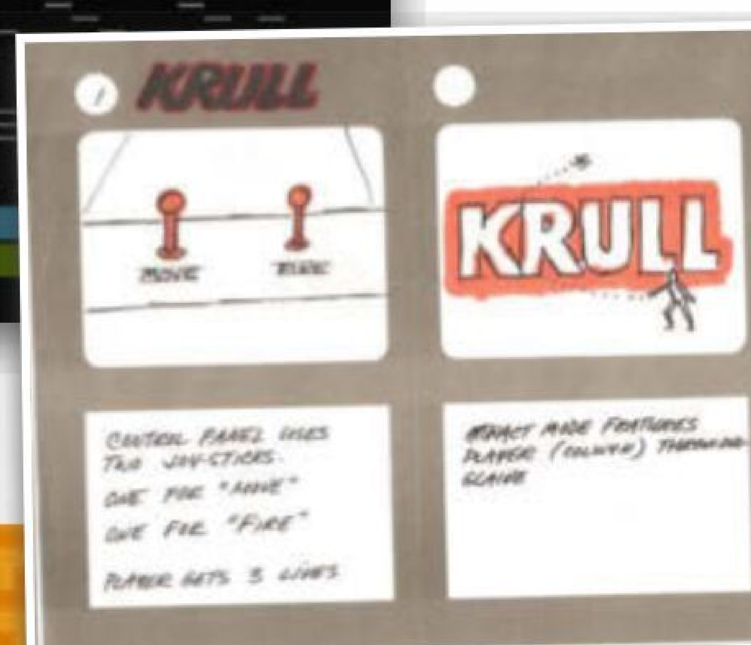
„Je länger du brauchst, desto schneller rollen die Felsen und sie kommen gezielt auf dich zu!" Dann fiel Householder auf: Wer alle Leben verliert, ohne ein Glaive-Teil zu sammeln, steht ohne einen Punkt da. „Das war furchtbar! Diese Spieler hätten *Krull* nie wieder angefasst." Doch da sein Code Sprites sortierte, konnte der Kopf der Spielfigur die Unterseite von Felsen überragen. „Das ermöglichte es, direkt vor einem Felsen den Berg herunterzurutschen. Ich gab den Spielern Punkte für jeden Frame während dieser waghalsigen Aktion." So entstand die Bonus-Herausforderung, auf diese Weise möglichst viele Punkte zu sammeln, bis die Felsen zu schnell werden.

Krubel taufte den Bonus dafür „Macho-Punkte". Anklänge daran finden sich in Shoot-em-ups wie *Psyvariar* oder dem Rennspiel *Burnout*, die Punkte für Beinahe-Kollisionen vergeben. Der für den Sound zuständige David Thiel unterstrich das mit einem markanten „Dum, da da dum, da da dum". Er erinnert sich: „*Krull* war das am wenigsten abstrakte Spiel, an dem ich bis dahin gearbeitet hatte." Er saß unter anderem eine Woche

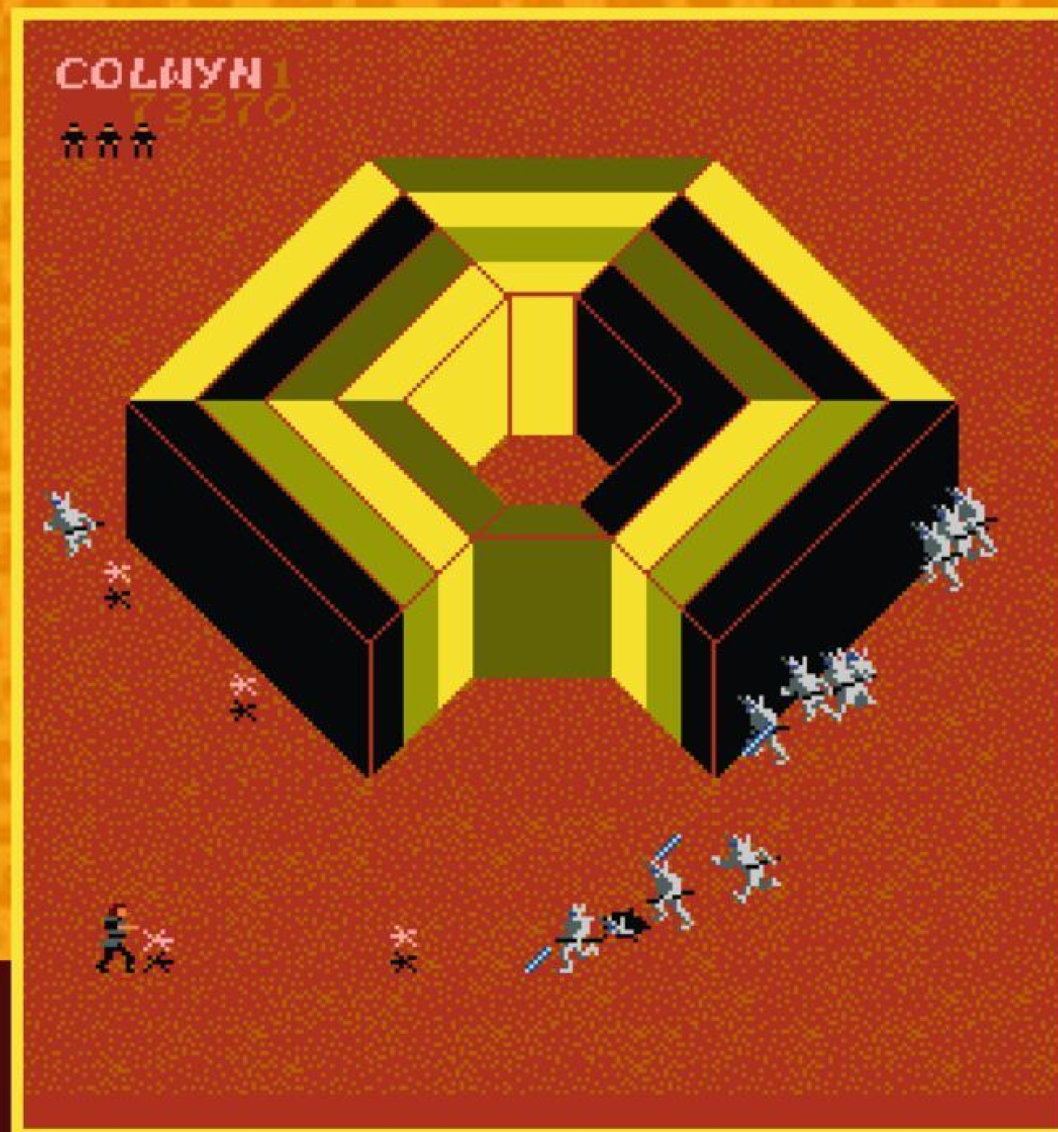




» [Atari 2600] *Krull* für den Atari ist ein ganz anderes Spiel mit Levels basierend auf den Szenen der vereitelten Hochzeit, den Flammenrossen und der Spinne im Netz.



» Das Storyboard von Matt Householder mit Joystick-Konzept und Startscreen.







» Jeff Lees Storyboard zeigt neben dem Biest-Kampf die Witwe im Netz, die es nicht ins Spiel schaffte.

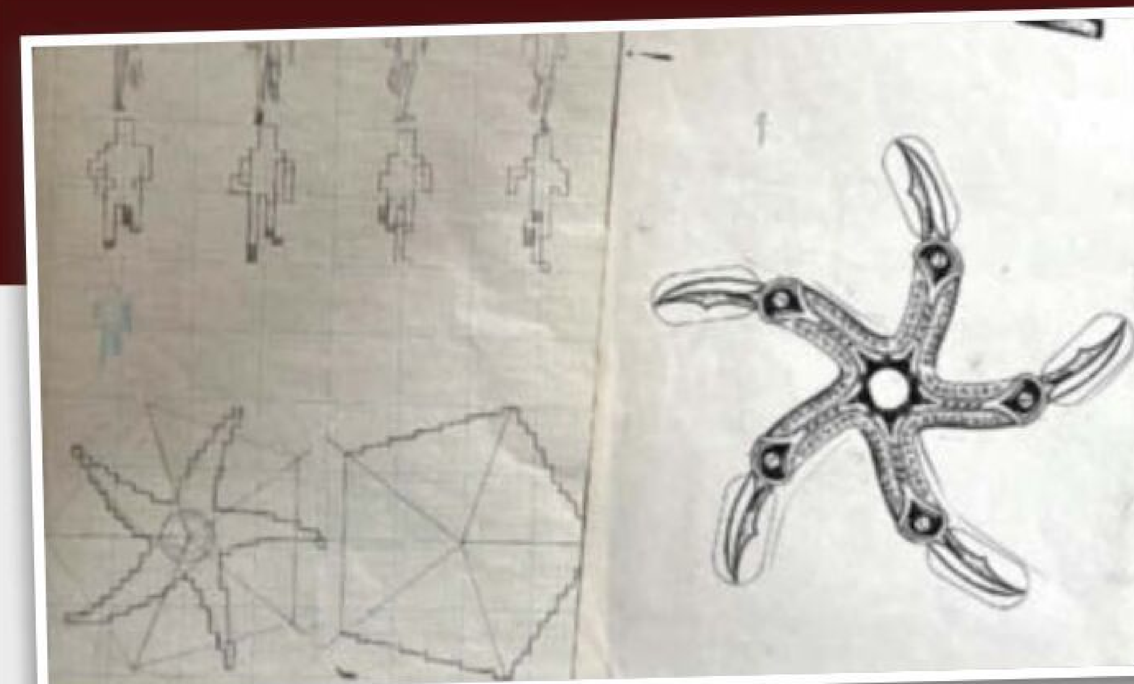
HEXAGON

■ Dieser Level erinnert eindeutig an den MCP-Cone-Abschnitt des *Tron*-Automaten. Um zum Endkampf zu gelangen, müssen wir rotierende Schichten des Hexagons treffen, sobald sie schwarz werden. Die wechselnde Farbpalette gibt dem Ganzen etwas Hypnotisches. „Ich mag solche Effekte. Es erinnert mich an meine Hippie-Tage am College“, schmunzelt Lee.

BIEST

■ Das enttäuschende Monstrum stirbt nach nur wenigen Treffern. „Mein Limit lag bei 256 Vordergrund-Sprites für das gesamte Spiel, deshalb musste ich die Animationsphasen stark einkürzen“, entschuldigt sich Lee. „So blieben mir nur zwei Sprites für jeden Frame des Biests. Ich war nie stolz auf das Sprite im Spiel. Doch dann sah ich den Film im Kino … und war unterwältigt.“

» Die Glaive-Skizze von Jeff Lee neben der Pixelvariante.





» [Arcade] Die Laserschützen-Slayer und das Terrain machen die Festung knifflig.

an einem effizienten Loop für den Klang stapfender Füße im Moor. „Ich erhielt eine Kassette mit Ausschnitten aus James Horners Filmmusik. Ich adaptierte sie als Siegesfanfaren. Für ein konstantes bedrohliches Donnern der Felsen nutze ich meinen erweiterten Explosions-Algorithmus aus *Mad Planets*.“ Außerdem arbeitete er erstmals mit Mikrofon-Samples: Trefft ihr einen Slayer, hört ihr Thiel aufstöhnen.

Gottliebs interner Grafiker Jeff Lee schuf die hübschen Hintergründe, die detaillierten (wenn auch etwas hyperaktiven) Animationen und Details wie die wirbelnden Sterne, die jedem Level vorausgehen. Doch das unbeschreibliche Monstrum aus der Vorlage erinnert im Endkampf eher an einen halb verhungerten Gorilla. „Wir wussten nicht, wie es im Film aussieht, daher wurde es doppelt so groß wie Colwyn. Das Biest war durch die Sprite-Box eingeengt. Das lag an der Hardware, nicht an Jeff“, gibt Householder zerknirscht zu. „Das Finale entstand zum Schluss – uns wurde enorm Druck gemacht, das Spiel fertigzustellen.“

In nur neun Monaten war *Krull* von einer Ideenliste zum fertigen Spiel gereift. Im März 1983 blieb genug Zeit für Tests und die Produktion bis zum Kinostart im Sommer. Householder und Krubel behielten ihre Jobs, einen Bonus bekamen sie jedoch nicht. Der Film erhielt verhaltene Kritiken und fiel beim Publikum durch. „Ein Erfolg an den Kinokassen hätte vielleicht geholfen“, reflektiert Householder, „aber die Spielhallen-Branche brach bereits zusammen. Auch ein Film-Hit hätte keine ganze Industrie wiederbeleben können. Immerhin war die Synergie eines gleichzeitigen Erscheinens von Spiel und Film erwiesen. Das half auch *Tron* … und ich halte unser Spiel für besser als *Tron*! *Krull* hat fünf statt nur vier Mini-Spiele“, schließt Householder augenzwinkernd.

Kurios: Householders Kollege Chris Brewer schuf noch 1983 die Parodie *Krawl*, mit Schreibtischtätern statt Slayern, auf die ihr einen Smiley werft (siehe Kasten: Wer ist Bob Dobbs?). Als Householder zu Atari wechselte, nahm der die EPROM von *Krawl* mit. Nach 40 Jahren im Keller soll *Krawl* nun dieses Jahr in der weltgrößten Spielhalle Galloping Ghost Arcade bei Chicago den Weg in die Öffentlichkeit finden. Es scheint passend, wenn *Krull* in Form eines Witzes weiterlebt – schätzt eine kleine Kultgemeinde den Film doch heute wegen seiner unfreiwilligen Komik. Besonders in England, da bekannte britische Schauspieler im Film in ungewohnten Rollen zu sehen sind.

Wird Householder *Krull* jemals in Gänze ansehen? „Das kam mir nie in den Sinn, aber ich tue es, wenn ihr einen ganzen Artikel über *Krull* macht!“ Nun, da ist er. Sie sind am Zug, Householder! *

» Jeff Lee entwarf viele an *Crystal Castles* erinnernde Labyrinthe, die es nicht ins Spiel schafften.



Wir danken Matt Householder und Jeff Lee für die Erlaubnis, ihre Skizzen und Fotos abzudrucken, und Martyn Carroll für die zusätzliche Unterstützung.

MAKING OF





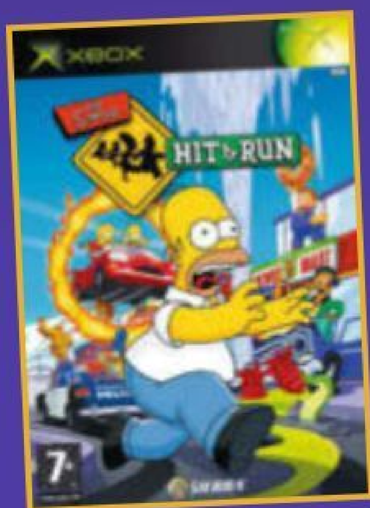
» [GameCube] Autos könnt ihr nutzen, um Sammelbares zu erreichen.



» [GameCube] Die Karten zeigen Szenen und Figuren aus der Serie, wie Meister Glanz.

The Simpsons Hit & Run

RADICAL ENTERTAINMENT BEGEISTERTE MIT IHRER „UNFALLFLUCHT" VOR KNAPP 20 JAHREN EINE GANZE GENERATION VON SIMPSONS-FANS MIT ABGEDREHTEN CHARAKTEREN UND BIZARREN VEHIKELN.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** VIVENDI UNIVERSAL GAMES
» **ENTWICKLER:** RADICAL ENTERTAINMENT
» **ERSCHIENEN:** 2003
» **PLATTFORM:** GAMECUBE, DIVERSE
» **GENRE:** OPEN-WORLD ACTION

Für jeden Liebhaber der frühen *Simpsons*-Staffeln von Matt Groening ist *Hit & Run* (auf Deutsch in etwa: Unfallflucht) das reine Nostalgie-Feuerwerk. Bei eurem Weg durch die bunte Welt überfahrt ihr eine TV-Serien-Referenz nach der nächsten. Ihr müsst den Flanders-Bunker finden, den Liebestester ausprobieren oder mit dem Canyonero für Chaos sorgen. Radical Entertainment hat sich für den Quasi-Nachfolger zu *Road Rage* stark von *GTA 3* inspirieren lassen und ein Werk geschaffen, das Fans für seinen Humor und die gekonnt nach Springfield transferierte Spielmechanik lieben.

Christopher Mitchell, der heute an der Vancouver Film School tätig ist, war als Designer an *The Simpsons: Hit & Run* beteiligt. Zu Radical wechselte er, nachdem er einige Zeit in Japan als Englischlehrer gearbeitet hatte. Sein erstes Spielprojekt war *James Cameron's Dark Angel.* „Ich lernte das Handwerk erst und wusste nicht wirklich, was ich tat. Glücklicherweise mochte mich Radical nach *Dark Angel* noch immer genug, um mich bei *The Simpsons* einzusetzen", lacht er. Seinen Worten nach war der Erfolg von *Road Rage* dafür verantwortlich, dass Fox Interactive nach dem miesen *The Simpsons Wrestling* wieder Vertrauen in die Lizenz fasste.

Aus Sicht von Michael Pole, damals Executive Vice President of Product Development bei Fox, war das Problem die Überzeugung der Verantwortlichen, die Marke würde sich schon selbst tragen. „Doch das änderte sich mit dem Internet: Wenn ein Spiel Mist war, hast du das nicht erst einen Monat später in einem Magazin gelesen, sondern sofort", führte Pole im November 2021 gegenüber *Input* aus.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CRASH TAG TEAM RACING (IM BILD)
SYSTEM: GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PSP, XBOX
JAHR: 2005

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
SYSTEM: PLAYSTATION 2, WII, WINDOWS, XBOX
JAHR: 2006

PROTOTYPE
SYSTEM: PLAYSTATION 3, WINDOWS, XBOX 360
JAHR: 2009

[F] O: 45 / Ü: 51

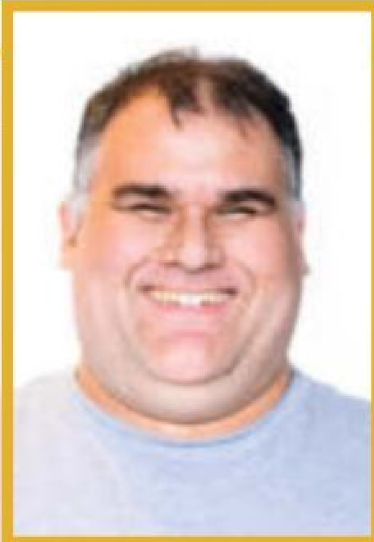
[G] O: 47 / Ü: 47

[H] O: 93 / Ü: 95





» Steve Bocska ist heute President von Pug Interactive.



» Nigel Brooke hat Steamclock Software gegründet.



» Christopher Mitchell ist Chef der School of Creative Technologies an der Vancouver Film School.

»Ich lernte das Handwerk erst und wusste nicht wirklich, was ich tat.«
Christopher Mitchell

Der heutige *Simpsons*-Showrunner Matt Selman ließ kürzlich in einem *IGN*-Interview durchblicken, dass die Publisher nach *Road Rage* einfach ein weiteres Auto-Spiel wollten. Selman, der an der Story und den Dialogen von *Hit & Run* mitarbeitete, war anderer Meinung. Er und sein Team sahen die Popularität von *GTA* und beschlossen: Die Spieler müssen raus aus den Autos! Darüber entbrannte ein größerer kreativer Kampf, den Selman aber schließlich gewann.

Als Christopher während der Vorproduktion von *Hit & Run* einstieg, stand das Konzept bereits: Eine Open World, in der Autofahren mit Passagen außerhalb des Gefährts gemischt wurde. „*GTA* beeinflusste zwar nicht wichtige Design-Entscheidungen, aber ohne *GTA 3* hätte es *Hit & Run* so nicht gegeben," erklärt er uns. Steve Bocska, Associate Producer des Spiels und jetzt President von Pug Interactive, erinnert sich ähnlich: Die Entwickler wollten nicht Liberty City nacheifern, sondern sich auf ein vollständig erkundbares Springfield konzentrieren – anders als in *Road Rage*. „Ja, die Umgebung sah in *Road Rage* sehr nach Springfield aus, aber du konntest nicht einfach stehen bleiben und alles erkunden."

Bei Entwicklungsstart baute das Team zunächst bekannte Orte wie die Evergreen Terrace, den Wohnort der Familie, nach. Im fertigen Spiel ist das Gebiet eine kleine Schleife mit Abkürzungen und Abzweigungen, in frühen Versionen war es linearer, um es von anderen Bereichen abzugrenzen. Die Fokusgruppen beschwerten sich jedoch darüber, wie Christopher ausführt: „Die Welt war in beiden Fällen gleich groß, aber ohne die Möglichkeit, im Kreis zu fahren, merkten die Testspieler, wie klein sie eigentlich war. Dadurch lernten wir, wie eine guten Open World designt sein muss." Das Team baute auch nicht einfach weitere bekannte Gebiete nach, sondern erschuf rennstreckenähnliche Straßen, füllte sie mit Missionszielen und schmückte sie grafisch aus. Laut Christopher gebührt hauptsächlich Sheik Sahib Lob dafür. „Das war ein großer Lernprozess: Auch bei einem Open-World-Rennspiel musst du zunächst die Strecken entwerfen", so Christopher.

Die Story von *Hit & Run* orientiert sich an den verrückten *Treehouse of Horror*-Episoden der TV-Vorlage. Plötzlich tauchen Roboterwespen, eine neue Sorte Buzz Cola und schwarze Vans auf, also geht ihr dem Geheimnis nach – in der Haut der Simpsons-Familie und von Apu. Wie ▶



» [GameCube] Neue Autos könnt ihr von NPCs wie dem glücklosen Gil kaufen.

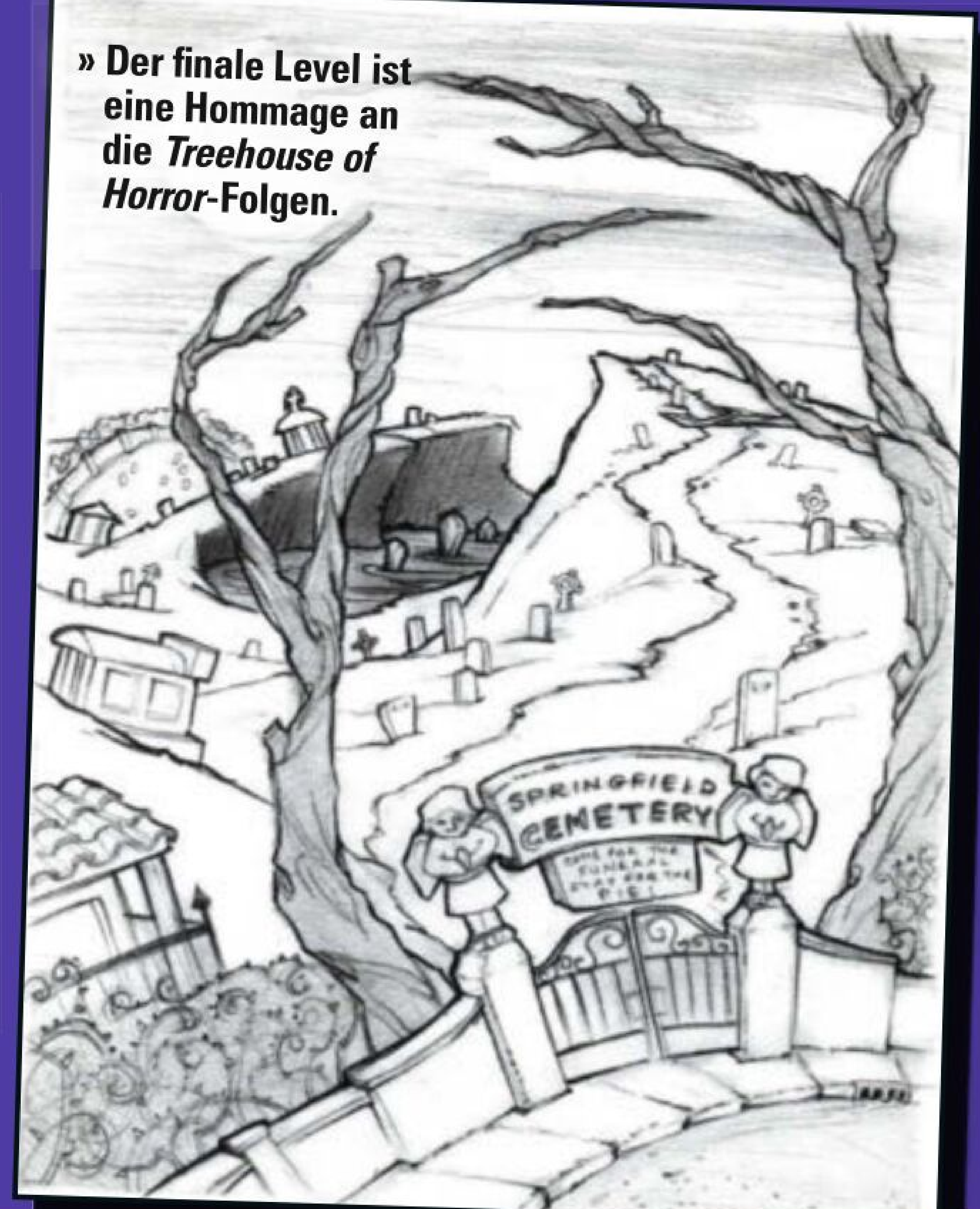
NEIN!

Die gescheiterte Unreal-Engine-Neuauflage.

Aktuell läuft *Hit & Run* nicht auf modernen Systemen. Also hat der Entwickler Reuben ‚Reubs' Ward in nur einer Woche den ersten Level mit der Unreal Engine nachgebaut, zu sehen auf seinem YouTube-Kanal. Mit einem von Fans gebauten 3D-Editor importierte er die Map und verschönerte sie mittels KI-betriebener Textur-Hochskalierung sowie Photoshop massiv. Mit dem Locomotion-System der Engine setzte Ward Homers Bewegungen um, inklusive simpler Lippensynchronität und First-Person-Sicht. Ein umgebauter Buggy aus einem Übungsprojekt diente als Grundlage für die Familienkutsche, die Steuerung hierfür wurde von neuen *GTA*-Teilen inspiriert. Es gab sogar eine rudimentäre Fahrer-KI für NPCs.

Das Ergebnis war eine erstaunlich solide Umsetzung des ersten Levels, inklusive Soundeffekten, Musik und Easter Eggs. Die Demo stand eine Zeitlang Patreon-Unterstützern von Ward zur Verfügung, wurde aber mittlerweile entfernt. Reuben Ward gab *Eurogamer* gegenüber an, die Sorge vor Copyright-Problemen habe ihn dazu veranlasst, keine konkrete Abmahnung. Der Showrunner Matt Selman selbst würde sich über ein Remaster freuen, aufgrund der komplizierten Lizenzsituation dürfte das aber schwer werden.

Wie es aussieht, müssen Fans also ohne eine Neuauflage von Radicals Springfield-Interpretation auskommen. Aber wer weiß, vielleicht erwarten uns zum 20. Jubiläum im Oktober freudige Neuigkeiten?



» Der finale Level ist eine Hommage an die *Treehouse of Horror*-Folgen.

FAHRZEUG-WAHNSINN

DIE BESTEN AUTOS IM SHOP VOM ALTEN GIL.

FAMILIENKUTSCHE



Es fühlt sich einfach kultig an, mit dem Gefährt, das schon im Serien-Intro zu sehen ist, über die Evergreen Terrace zu zuckeln. Auch wenn es nicht schnell ist, lässt es sich angenehm fahren – perfekt für ein Tutorial-Level.

FEUERWEHRWAGEN



Die Beschleunigung lässt zwar stark zu wünschen übrig. Doch wenn das Löschfahrzeug erst Tempo aufgenommen hat, ist es eine unaufhaltsame Abrissbirne. Für Rennen nicht zu empfehlen, sehr wohl aber dafür, Spaß zu haben.

HONOR ROLLER



Die übernatürlich schnelle Seifenkiste war in Staffel 3 zu sehen und gehörte Martin Prince, bevor der sich bei einem Unfall dem Arm brach und das Gefährt an Bart weitergab. Dank des butterweichen Handlings ist es perfekt für beeindruckende Stunts geeignet.

PICKUP



Auf der Ladefläche des Hinterwäldler-Gefährts sind wackelnde Boxen, beim Fahren verliert es haufenweise Federn. Cletus' Auto wird in einigen Missionen eingesetzt, er sitzt dann auf dem Beifahrersitz. Kenner von *The Simpsons: Road Rage* werden sich an alte Tage zurückerinnern …

MR. SCHNEEPFLUG



In Staffel 4 eröffnet Homer ein Schneepflug-Unternehmen – wer könnte die Werbung dazu vergessen: „Haben Sie es satt, sich mit dem Eispickel die Hände abzuhacken? Und dann diese ewigen Herzwutanfälle?" Also los, ab in den robusten Truck!

SCHNEEKÖNIG



Der Truck von Barney ist unglaublich stark und räumt nahezu jedes andere Fahrzeug ohne Probleme von der Straße. Der Country-Jingle wurde von Linda Ronstadt eingespielt und er ist ein ernsthafter Konkurrent für Mr. Schneepflug.

DUFF TRUCK



Nein, der wuchtige Lkw ist sicher nicht das effizienteste Vehikel im Spiel. Aber zum Track *Oh Yeah* von Yello durch die Stadt zu heizen und Werbung für Springfields bestes Bier zu machen, das hat einfach was.

RAKETENAUTO



Das im ersten Level versteckte Auto ist nur auf Geschwindigkeit ausgelegt, selbst die kleinste Berührung einer Straßenlaterne kann euer Verderben bedeuten. Findet ihr aber eine ruhige, gerade Straße, habt ihr den Spaß eures Lebens.

Christopher verrät, gab es sämtliche Grundsteine für die Story und das eigentliche Spiel schon bei der Vorproduktion. Dennoch sei es während der Entwicklung zu drastischen Änderungen gekommen: „Manchmal bemerkten wir, dass ein Spielelement so spaßig war, dass sich die Story daran anpassen musste."

Oft kam so etwas aufgrund eines Witzes zustande, den sich ein Entwickler ausdachte, der dann aber als todernst „missverstanden" und ins Spiel aufgenommen wurde. In den optionalen Rennen sah Christopher beispielsweise die Chance für den folgenden Gag: Ralph Wiggum macht den Countdown, verzählt sich aber immer. Also mussten die Zahlen entsprechend falsch angezeigt werden. Glücklicherweise waren die UI-Designer gewillt, die Idee umzusetzen. „Sie bauten ein System, in dem ich HUD-Elemente basierend darauf skripten konnte, was Ralph sagte", so Christopher. „Diese Bereitschaft, spontane Ideen einzubauen, machte einen großen Teil des Humors aus."

Die Missionen in *Hit & Run* sind oft mehrstufig. Ihr müsst Items einsammeln, Rennen absolvieren, Leute verfolgen und werdet nicht selten von Springfields fieseren Einwohnern verfolgt. Die Designer arbeiteten eng mit den Programmierern zusammen, um die Missionsstrukturen anzupassen. Durch Animations- und Sound-Sammlungen wurden die Quests zum Leben erweckt. Beispiel „Better Than Beef": Ihr müsst dem Hinterwäldler Cletus helfen, überfahrene Tiere zu sammeln und sie bei Krusty Burger abzuliefern. Dabei verfolgt euch aber Apu, der schreit „Ich bin der Einzige, der hier vergammeltes Fleisch verkauft!"

Damit kein Designer sich zu sehr an eine Idee klammerte, wurden die Missionen teamintern herumgereicht und



Das Simpsons-Haus ist bis obenhin vollgestopft mit Easter Eggs.



» [GameCube] Autos von anderen Fahrern zu klauen hat nur selten Konsequenzen.



» [GameCube] Über das Reifenfeuer zu springen ist nicht ganz ungefährlich.

» [GameCube] Habt ihr zu viel zerstört, verfolgt euch die Polizei gnadenlos.





» [GameCube] Selbst wenn euer Auto explodiert ist, könnt ihr weiterfahren.



» [GameCube] Die Werbetafeln sind der Fernsehserie entliehen.

Verbesserungsvorschläge ausgetauscht. Christopher erinnert sich noch gut an jene Zeit: „Weil wir oft bis spät in die Nacht arbeiteten, bestellten wir regelmäßig Essen und schauten gemeinsam *Family Guy*, *Mr. Show* oder auch *Die Simpsons*. Eine seltsame Teambuilding-Maßnahme: Wir schauten einfach lustige Sachen an, aßen und arbeiteten dann weiter am Spiel. Wir waren jung, also konnten wir viele Stunden in *Hit & Run* stecken. Zu empfehlen ist das nicht, aber damals ergab das Sinn."

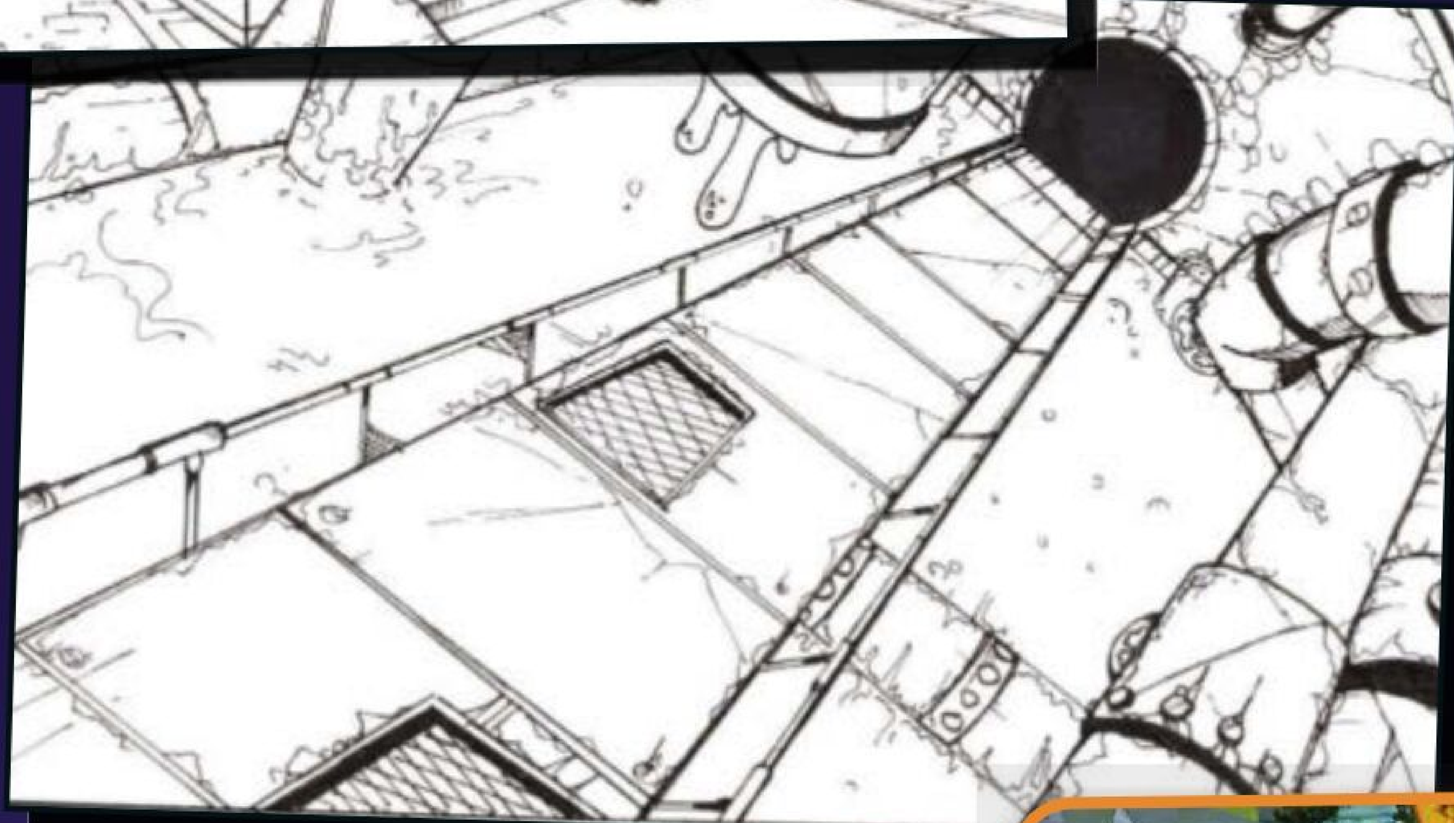
Auch wenn Christopher als Schreiber in das Projekt einstieg, betont er, dass viele seiner Ideen von anderen Entwicklern beeinflusst wurden: „Jemand sagte nebenbei etwas, und später brachte mich das zu einem lustigen Einfall." Die Skripte schickten er und seine Kollegen anschließend an die Autoren der TV-Serie, damit sie diese absegnen oder überarbeiten konnten – eine große Ehre für den *Simpsons*-Fan Christopher. Er erinnert sich an einen Dialog zwischen Homer und Mr. Burns, der komplett geändert wurde, um die *Weihnachtsgeschichte* von Charles Dickens zu parodieren. Er gibt zu, dass das oft geschah, die Qualität aber verbessert habe. „Ich bin froh, dass viele meiner Witze im Spiel geblieben sind – aber die *Simpsons*-Schreiber haben haufenweise pures Comedy-Gold hinzugefügt."

Auch Artworks und Sounds mussten freigegeben werden, die Diskussionen zwischen Fox und Radical wurden gegen Ende der Entwicklung immer hitziger. Wie Steve sich erinnert, musste man die Kritik oftmals schlucken, um ein möglichst gutes Spiel abzuliefern. „Du musst akzeptieren, dass andere Leute ihre Karriere darauf aufgebaut haben, gute Dialoge für eine Cartoon-Serie zu schreiben und allgemein gute 2D-Künstler zu sein. Sie wissen, wie die Charaktere aussehen sollen, sie wissen, wenn etwas falsch ist – auch wenn sie es in 3D noch gar nicht kennen." ▶

»OHNE *GTA 3* HÄTTE ES *HIT & RUN* NICHT GEGEBEN.«
CHRISTOPHER MITCHELL



» Den geheimen Tunnel der Steinmetze erreicht ihr vom ersten Level aus.



» [GameCube] Auch ohne Kämpfe gegen NPCs könnt ihr Chaos anrichten.



» [GameCube] Das Spiel animiert euch, Gegner aus dem Rennen zu rammen.





» [GameCube] Diese Roboterbienen gehören zu den wenigen Gegnern.

» [GameCube] In Plattform-Abschnitten hüpft ihr ikonische Bauwerke hinauf.



DIE GROSSE TOUR

BESUCHT ALLE SEHENSWÜRDIGKEITEN VON SPRINGFIELD!



MOES TAVERNE

Die Bar hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Mal wurde sie als Onkel Moes Familienschlemmerecke zum seriösen Restaurant, dann wieder zum Umschlagsplatz für Homers illegal gebrannten Schnaps. Natürlich darf der Berufstrinker Barney Gumble an der Bar nicht fehlen.



DAS SIMPSON-HAUS

Es ist zwar nicht das gesamte Haus begehbar, die Details sind aber trotzdem super. In der Küche schwingt Maggie an der Lampe, und im Garten könnt ihr mit der Tiki-Maske aus der Folge „Barneys Hubschrauber-Flugstunde“ interagieren.



GRUNDSCHULE SPRINGFIELD

Viel erkunden dürft ihr nicht, aber es hat schon was, diesen wichtigen Ort der Serie zu besuchen. Und kleinere Gags gibt es trotzdem, wie Hausmeister Willie, der sich immer wieder einen Rechen ins Gesicht schlägt – wie Tingeltangel Bob.



KERNKRAFTWERK

Natürlich darf ein Besuch an Homers Arbeitsplatz nicht fehlen, der Erinnerungen an Charaktere wie Frank Grimes hervorruft. Wenn ihr die Überwachungskameras deaktiviert, könnt ihr ein kleines Nickerchen machen. Sehr zum Leidwesen des Mitarbeiters im Hintergrund.



» [GameCube] In Moes Taverne könnt ihr euch mit Automaten ablenken.

»Die KI blieb ständig hängen, fuhr gegen die Wände und wurde deshalb langsam.«

Nigel Brooke

Für *Hit & Run* verwendete Radical die hauseigene Engine. Nigel Brooke, Gründer von Steamclock Software und Lead Programmer des Spiels, erinnert sich noch an die Entstehung von *Road Rage*: „Es war unser erster Titel auf dieser Konsolengeneration, wir mussten viele Probleme im laufenden Betrieb beheben. Als *Road Rage* und andere Titel dieser Ära fertig waren, wussten wir dann endlich, wie es geht." Allerdings war die Spielwelt von *Hit & Run* deutlich größer und konnte nicht vollständig gerendert werden. Sie musste manuell aufgesplittet werden, damit man die Teile je nach Bedarf in den Speicher laden und auch wieder entfernen konnte.

Nigel stieg im letzten Entwicklungsjahr ein und war hauptsächlich für das Polishing und die Reduktion der Speichernutzung zuständig. Aber er musste sich auch um das problematische Fahrverhalten der NPCs kümmern: Sie konnten an engen Stellen nicht anständig navigieren, was den Designern bei bestimmten Rennen Probleme bereitete, beispielsweise am Hafen. „Die KI blieb ständig hängen, fuhr gegen die Wände und wurde deshalb langsam", führt Nigel aus. Um dieses Problem zu beheben, schuf er eine Routine, durch die NPC-Fahrer die Straße vor sich analysierten, Änderungen der Level-Geometrie erkennen und enge Kurven durch Nutzung der Handbremse meistern konnten.

Steve kam ähnlich spät ins Team. Er sollte sicherstellen, dass der Veröffentlichungstermin eingehalten wurde. Um eine möglichst hohe Qualität zu gewährleisten, wurden unter anderem Testspieler für einen ganzen Tag geladen. Sie sollten, gestärkt von Pizza, das Spiel komplett abschließen. „Die Daten und das Feedback aus diesem Test waren sehr präzise, wir konnten schnell die nötigen Verbesserungen vornehmen", resümiert Steve. Christoph meint, dass vor allem das Feedback zu den Fahrzeugen wertvoll gewesen sei, die danach im Handling und ihrer Einzigartigkeit verbessert wurden. Zwar sei es harte und nervige Arbeit gewesen, bei der man an zahlreichen Variablen gedreht habe, und jede Verbesserung hier habe erst mal eine Verschlechterung dort gebracht. Aber am Ende habe sich die Fleißarbeit gelohnt.

Noch heute ist das Herzblut, mit dem das Spiel mit der TV-Serie verbunden wurde, gut sichtbar. In jedem Innenraum finden sich Verweise auf mehrere Serienfolgen, egal ob zu Mr. Schneepflug oder den Steinmetzen. Details wie das Kino, auf dessen Anzeigetafel bei jeder Vorbeifahrt ein neuer Filmtitel steht, fraßen viel Arbeitszeit von Designern wie Christopher. Sie mussten immer wieder abwägen, ob sie die Zeit dafür hatten. Manche Gags wie Frostillicus (der gefrorene Jasper im Kwik-E-Mart) konnten dank bereits existierender Assets halbwegs problemlos eingebaut werden. Solche Elemente nutzten die Designer auch geschickt, um die Grenzen der Welt zu definieren: Die Spieler wollen naturgemäß jede Tür öffnen – doch anstatt eines Verbotsschilds ist es viel witziger, wenn man stattdessen einen flotten „Ich mache nicht auf!"-Spruch aus der Gegensprechanlage bekommt. „Wir wollen, dass im Kopf der Spieler Entschuldigungen für die Grenzen der Welt entstehen. Das habe ich als Designer gelernt: Die Leute verzeihen dir Dinge, wenn du ihnen einen guten Grund dafür gibst", erklärt Christopher.

The Simpsons: Hit & Run wurde bei seinem Release im Jahr 2003 weitestgehend positiv aufgenommen und war mit über drei Millionen verkauften Einheiten erfolgreich. Viele der damaligen Entwickler treffen noch heute auf jüngere Kollegen, die Kindheitserinnerungen mit *Hit & Run* verknüpfen und die alten Hasen für ihre Beteiligung bewundern.

Der Rückblick unserer Interviewpartner auf die Produktion ist ebenfalls sehr positiv, Christopher etwa steht mit vielen Ex-Kollegen in engem Kontakt. Steve geht es ähnlich: „Es hing nie irgendwo eine Karte von Springfield, die wir einfach kopierten. Wir bauten vielmehr eine echte Welt, erschufen Regionen auf der Karte und stellten sicher, dass sich alles wie echte Nachbarschaften oder Gegenden anfühlte. Irgendwie ergab am Schluss alles Sinn."

Wenn ihr die gelbe Familie so liebt wie wir, dann gibt es nichts Besseres, als ein paar Stunden auf der Evergreen Terrace von *Hit & Run* zu verbringen. ★



Burns' Anwesen

Ihr dürft die Burns-Villa zwar nicht betreten, aber zumindest ihren Garten durchforsten. Beispielsweise erwartet euch dort ein menschliches Schachspiel, als Hommage an einen 15-Sekunden-Gag in Staffel 12.



Kwik-E-Mart

Im Laden von Apu warten unzählige Gags auf euch – etwa Krusty der Clown, der diverse Cameos hat. Das Essen ist zwar nicht empfehlenswert, aber was passt besser zu einer Springfield-Tour als ein kühler Squishee oder ein Tofu-Würstchen?



Statue von Jebediah Springfield

Die Abbildung des Gründers von Springfield hat eine bewegte Vergangenheit. In der ersten Staffel sägt Bart ihr den Kopf ab, Lisa hingegen entdeckt in der siebten Staffel, dass Jebediah in einem früheren Leben der Pirat Hans Sprungfeld war.



Die Innenstadt

Ein Fest für wahre Fans! Hier tummeln sich Nebenfiguren wie Professor Frink, Dr. Nick Riviera und Snake. Außerdem könnt ihr Gebilde wie die riesige Donut-Figur besteigen oder auf die Suche nach dem Einschienenbahn-Wagen gehen.

Flipper

PINBALL FÜR DIE DEUTSCHE KONSOLE



» PUBLISHER: INTERTON
» ERSCHIENEN: 1978
» HARDWARE: INTERTON VC 4000

Von Roland Austinat

Ein Flipperautomat im Wohnzimmer? Für nur 40 Mark? Na gut, so ganz stimmte das nicht, denn „Cassette 23“ alias *Flipper* war nur ein 8-Bit-Videospiel für den Interton Video Computer 4000. Dieses System war die erste und einzige komplett in Deutschland entwickelte mikroprozessorgesteuerte Videospielkonsole und sorgte vor über 40 Jahren für jede Menge Unterhaltung im Hause Austinat.

Technikbegeisterung liegt unserer Familie im Blut. Mein Opa stellte noch im hohen Alter Mixtapes zusammen, die er dann mit meiner Oma auf dem Weg in den Italienurlaub anhörte. Schließlich gab es beim Überqueren der Alpen nicht den besten Radioempfang. Dabei setzte er stets auf traditionsreiche deutsche Marken wie Grundig, Nordmende und Telefunken. So war es kein Wunder, dass auch die erste Spielkonsole seines Sohns und meines Vaters nicht aus Fernost oder den USA kam, sondern von einem Hersteller aus Köln: der Interton Video Computer 4000.

Intertons Videospielsystem der zweiten Generation, das im Schatten von Atari unterwegs war, ist bis heute die einzige mikroprozessorgesteuerte Konsole, die in Deutschland entwickelt und hergestellt wurde. Vielleicht kostete das VC 4000 auch deshalb zum Verkaufsstart im Jahr 1978 satte 398 Mark. Das wären heute rund 510 Euro, ein stolzer Preis. Doch schon ein Jahr später gab es die erste Preissenkung. Nun gab es die 8-Bit-Konsole schon für 298 Mark. Etwa zu diesem Zeitpunkt dürfte auch mein Vater in den Daddelgenuss gekommen sein.

Eine Konsole ohne Spiele ist genau so sinnvoll wie ein Auto ohne Benzin. Daher mussten bei Interton „Cassetten“ genannte Module her: Die 40 Spiele des Herstellers waren schlauerweise durchnummeriert – die Zahl prangte deutlich prominenter als der eigentliche Titel auf der Verpackung. Sammler mussten (und müssen) tief in die Tasche greifen, um keine Lücken in den prominent auf dem Rücken der Schachteln platzierten Zahlen zu sehen. Denn jedes Spiel kostete 40 Mark, was einem heutigen Preis von 51 Euro entspricht. Zu allem Unglück blieben die Spiele 34, 35 und 39 auch noch unveröffentlicht!

So ein großer Sammler war mein Vater nicht. In unserem Wohnzimmer landeten zwei Titel mit wenig prosaischen Namen: *Cassette 7 Luftkampf/Seegefecht* bot die Spielmodi „Kreuzer gegen große U-Boote“ und „Bomber gegen Rakete“. *Cassette 23 Flipper* enthielt „acht spannende Flipper-Spielprogramme“: Flippern mit zwei oder vier Flippern, langsamer oder schneller Kugel, jeweils mit einem oder zwei Spielern.

Gerade *Flipper* machte einen Heidenspaß, so krude die Grafik auch sein mochte. Die Kugel sauste über das Spielfeld und stieß dabei an sechs Punktezähler, die bei jeder Berührung Farbe und Wert wechselten und so das Punktekonto erhöhten. In der Mitte schnellte eine Reihe von Störern auf und ab, am oberen Rand drehten sich zwei „Windräder“. Links und rechts öffneten sich gelegentlich Klappen, durch die die Kugel unrettbar nach unten verschwand. All das wurde von grellen Tönen mit unterschiedlichen Frequenzkombos begleitet. Wer nicht selbst den Controller in der Hand hatte, wurde davon entweder angelockt oder abgeschreckt.

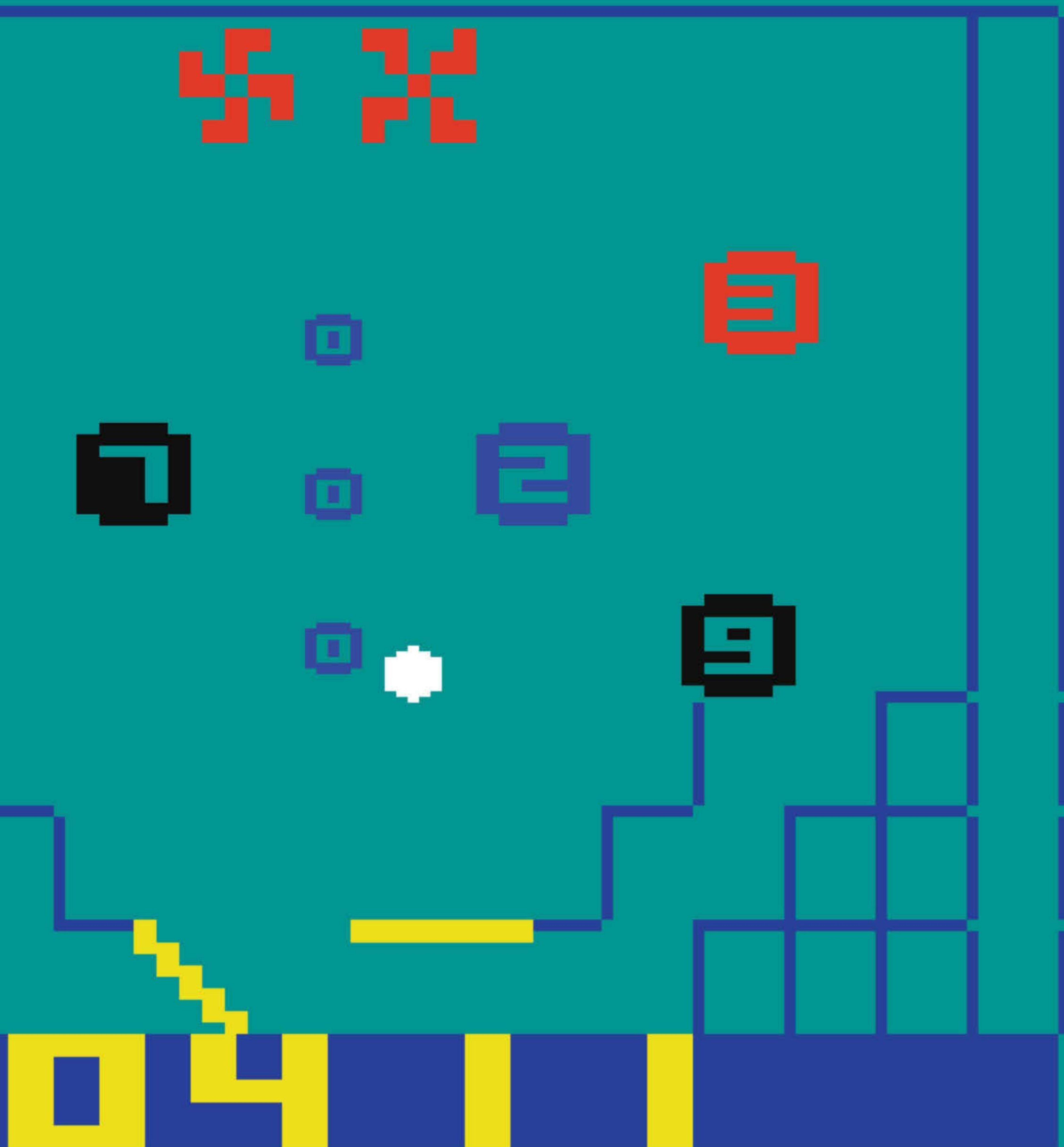
Apropos Controller: Interton schenkte ihrer Konsole nicht nur einen Analog-Stick, sondern satte 14 Tasten. Manchen Spielen lag eine Pappschablone bei, die über die Tasten gelegt verkündete, was beim Drücken derselben passiert. Bei *Flipper* gab es mit den Tasten 4 und 6 sogar die Möglichkeit, am „Automaten zu rütteln“. Doch wie im echten Leben sorgten zu starke Rempler dafür, dass ein „TILT“-Schriftzug unter ohrenbetäubendem Alarm auf dem Bildschirm erschien. All das in einem Modul von 2 KByte Größe und einem Konsolen-Arbeitsspeicher von 37 Bytes – kein Schreibfehler.

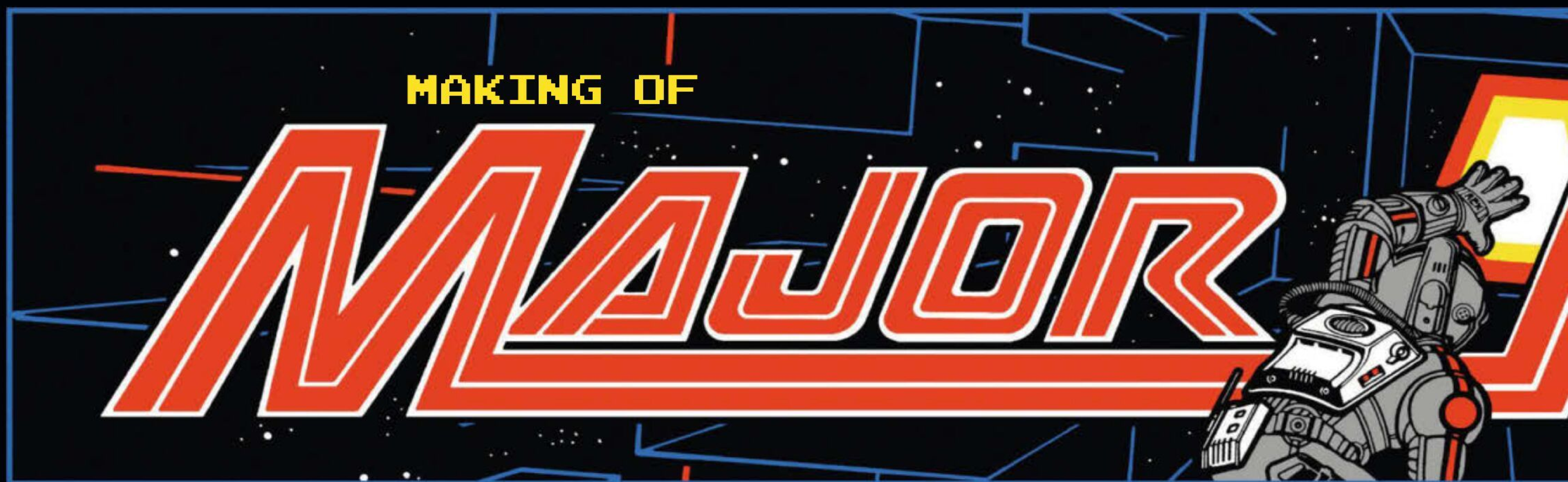
1983 verabschiedete sich Interton aus dem Videospielgeschäft und kehrte zu seiner Kernkompetenz zurück: der Herstellung von Hörgeräten. Damit ist das Unternehmen, das mittlerweile in der dänischen GN Hearing GmbH aufgegangen ist, noch heute aktiv. Leider sind sämtliche Unterlagen sowie Hard- und Software der Konsolenzeit verschwunden. Nicht mal auf der Firmen-Homepage wird sie erwähnt. „Ich selber habe seinerzeit noch diverse Cassetten entsorgt, weil wir dafür keine Verwendung mehr sahen“, schrieb Gerald Türk von Interton einer Fanseite. „Hätten wir geahnt, dass es heute noch jemanden gibt, der sich dafür interessiert, hätten wir sicherlich einen Restbestand behalten.“ *











Fast vier Jahrzehnte blieb Ataris Vektor-Hit unvollendet. Doch dessen Entwickler Owen Rubin hat sich mit engagierten Fans zusammengetan und die ultimative *Major Havoc*-Version geschaffen: *The Promised End*.



Fakten

» **PUBLISHER:**
–

» **ENTWICKLER:**
OWEN RUBIN, JESS ASKEY, BRYAN ROTH, SCOTT SWAZEY, DAVID „JERKY" JURY

» **ERSCHIENEN:**
2022

» **PLATTFORM:**
ARCADE

» **GENRE:**
ACTION



» ***The Promised End* ist das Spiel, das es nach Owen Rubin immer werden sollte.**

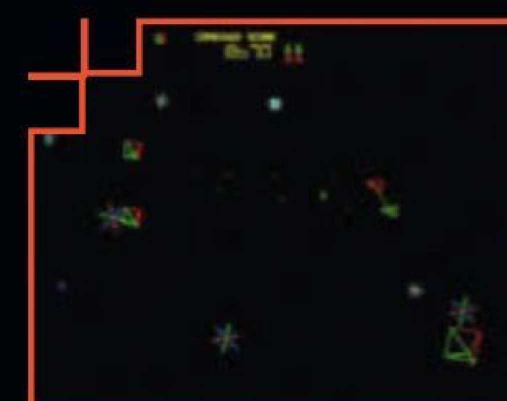
Wer *Major Havoc* gespielt hat, behält es als enorm ambitionierten und umfangreichen Genre-Mix in Erinnerung. Dabei fing das von der Star-Trek-Episode „Das Spinnennetz" inspirierte Vektor-Spiel ganz simpel an: Es sollte nur darum gehen, ein Raumschiff aus einem tödlichen Labyrinth zu manövrieren.

Major Havoc-Macher Owen Rubin wollte diese Grundidee allerdings noch ausbauen. Rubins vorige Titel wie *Space Duel* und *Tunnel Hunt* waren zwar spaßig, aber extrem simpel – so wie fast alle Spiele aus den frühen 80ern. „Viele Videospiele wurden mir schnell langweilig", gesteht Rubin. „Man konnte *Defender*, *Battlezone* und all die anderen Titel theoretisch lange spielen, aber man tat immer nur dasselbe. Ich mochte die motivierende Komplexität von Spielen für die Heimkonsolen und wollte ebenfalls ein komplexes Spiel machen."

Rubin fügte *Major Havoc* immer mehr Features hinzu, doch jedes Mal wuchsen auch seine Ambitionen – ein Ende war nicht in Sicht. Damals wurden Atari-Spiele nach rund sechs Monaten Entwicklungszeit veröffentlicht, doch *Major Havoc* brauchte trotz konstanter Schelte vom Management satte 18 Monate. „Die Entwicklung ging stets voran und bei Tests kam es gut an, daher wurde *Major Havoc* nie eingestellt", erklärt uns Rubin. Doch sein Glück verließ ihn, als er die Grenzen der Hardware überstrapazierte: Der Umfang von *Major Havoc* sprengte irgendwann die Speicherkapazität der Platine, dabei gab es viele noch nicht umgesetzte Ideen. Das Schlimmste: Das Finale fehlte noch komplett!

Der Eröffnungstext des Spiels erzählt, dass Major Havoc sich zum Planeten Maynard durchschlägt, um sein versklavtes Volk von der Heimatwelt des bösen Vaxx-Imperiums zu befreien. Rubin legte Wert auf die Geschichte und damit auch auf das Ende. Er plante ein massives Labyrinth als Finale, doch weder Vektor-Speicher noch RAM reichten dafür aus. Rubins Lösung war, Maynard in vier Irrgärten aufzuteilen, die direkt nacheinander absolviert werden mussten. Dummerweise hätten nun Programmierung (insbesondere mit dem knapp werdenden Speicher), Animationen, Design und Tests nochmal fünf bis sechs Monate in Anspruch genommen.

Rubins Zeit lief ab, als ein Platz in Ataris Fabrikationsplan frei wurde: „Ich war am weitesten fortgeschritten. ‚Komm zum Schluss, es ist gut genug', hieß es vom Management." Ihm blieb nichts übrig, als die Pläne fürs Finale fallen zu lassen. ▶



Entwickler-Highlights

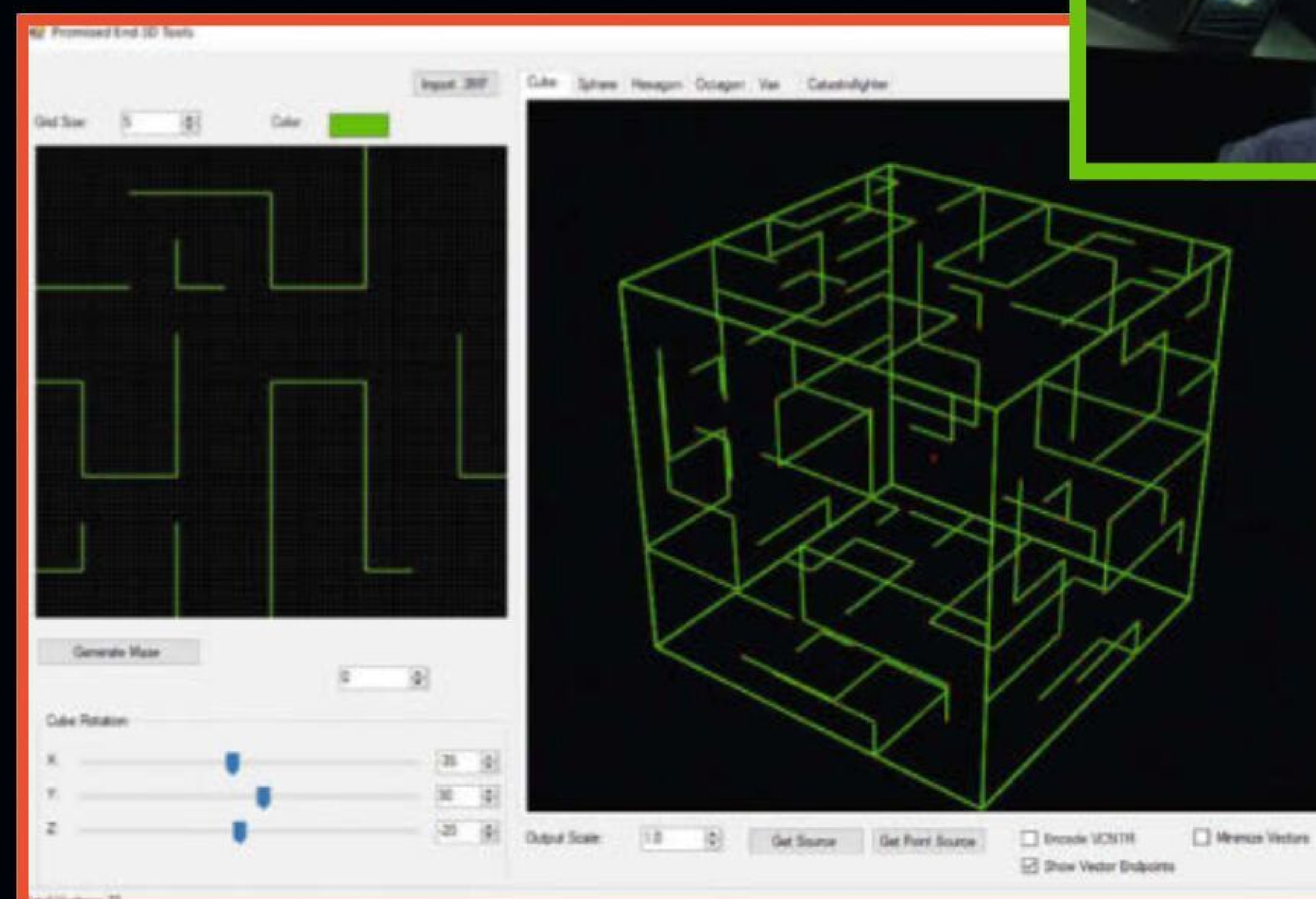
SKYDIVER
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1978

TUNNEL HUNT
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

SPACE DUEL (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

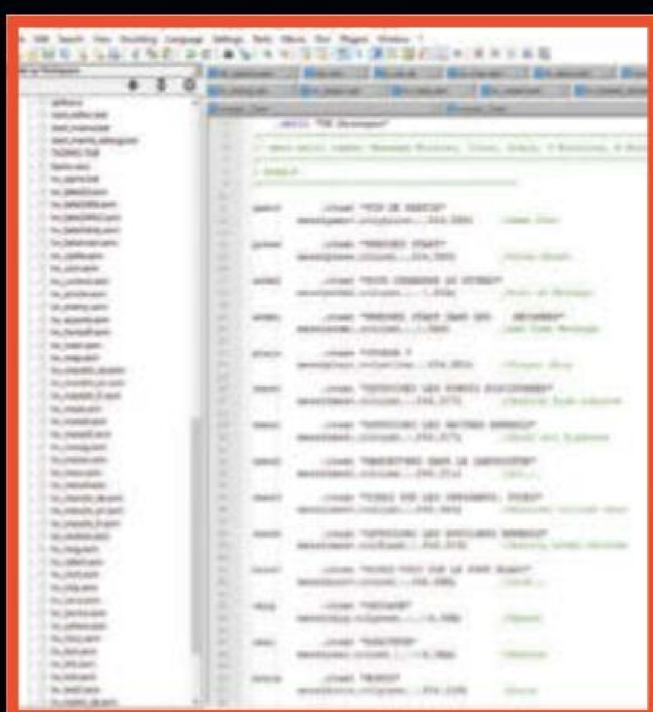


» **Jess Askey arbeitet daran, Ataris Arcade-Klassiker zu vollenden.**



» **Eine frühe Version des Star Castle. Die Komplexität musste wegen starken Bildschirmflackerns reduziert werden.**

»ICH MOCHTE DIE KOMPLEXITÄT VON HEIMKONSOLEN-SPIELEN UND WOLLTE EIN KOMPLEXES SPIEL MACHEN.« OWEN RUBIN


» Ein Blick auf Askeys Programmierumgebung für *The Promised End*.


» Jon Koople testet *The Promised End* auf seinem Original-Automaten.


» [Arcade] Der Kampf gegen die Station Star Castle verlangt euch alles ab.


» [Arcade] Endlich erreicht der Major den Vaxxianer-Planeten Maynard.

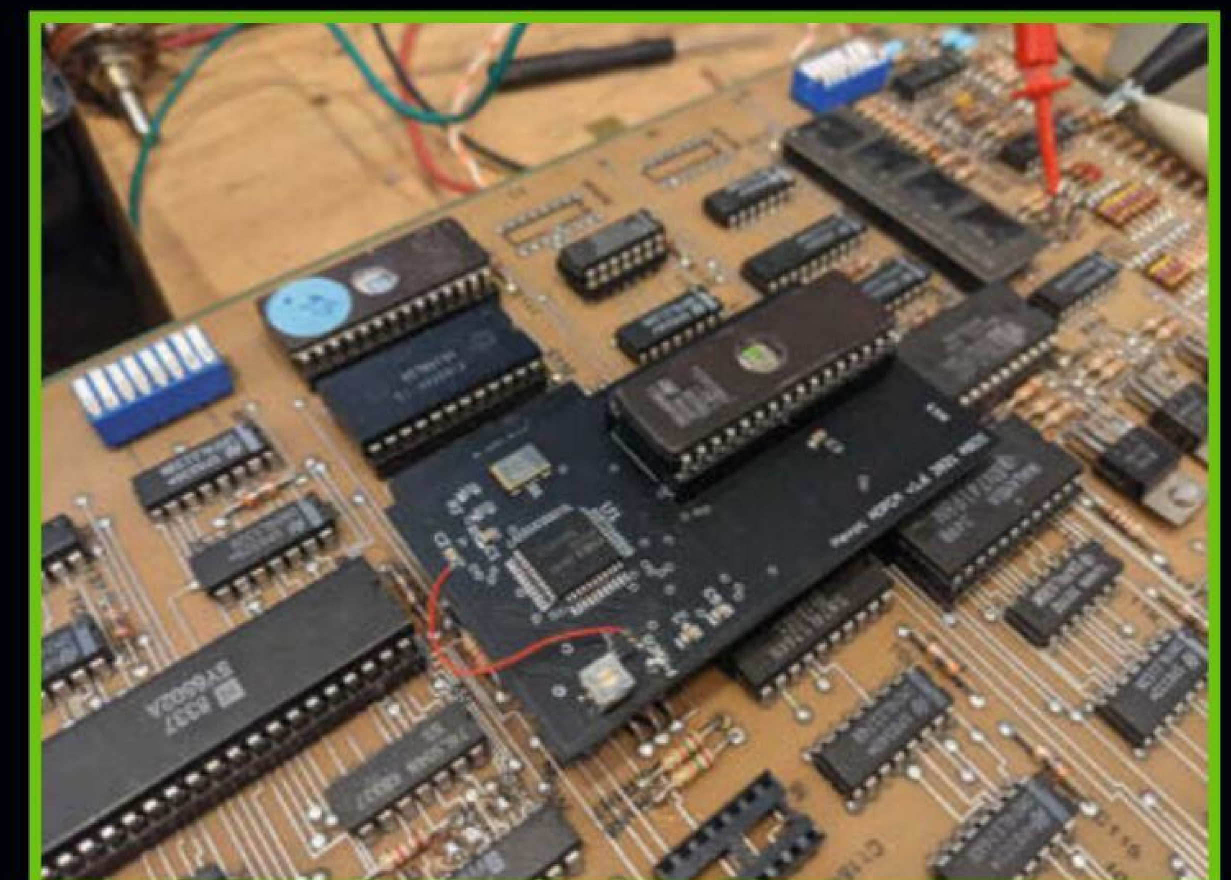
SPRICH MIT MIRQ

Wie ein uraltes Automaten-Spiel sprechen lernt.

■ Selbst der ambitionierte Rubin hatte nie an Sprachausgabe für *Major Havoc* gedacht. Doch ein Kollege experimentierte offenbar ohne sein Wissen damit, Sprache ins Spiel zu bringen: Die Platine des Spiels besitzt einen Sockel für einen spezifischen Chip, den TMS-5200 von Texas Instruments. Das wiederum war das Sprachemulations-Technikwunder der 80er. Atari nutzte ihn in einer Reihe von Titeln wie *Stars Wars* aus dem Jahr 1983, und beinahe hätte auch *Major Havoc* zu dieser Riege gehört.

Dies sollte nun in *The Promised End* Realität werden. Rubin stellte sich eine kalte, weibliche Stimme vor, die emotionslos die Sekunden bis zur Zerstörung einer Station herunterzählt – wie der Computer Mother in Ridley Scotts *Alien*. Die Idee kam gut beim Team an, aber die Umsetzung war knifflig.

Eigens erstellte Sprach-Samples wurden mühsam auf dem antiquierten Chip abgelegt, doch das Ergebnis enttäuschte auf ganzer Linie. Der TMS-5220 funktioniert am besten mit tiefen Stimmen, je höher die Tonlage, desto krächzender und unverständlicher ist die Wiedergabe. Also dachte Askey um die Ecke. In Ataris *S.T.U.N. Runner* erklingt eine schöne weibliche Stimme. Er implementierte daher den fortschrittlicheren Chip daraus via Daughterboard in die *Major Havoc*-Platine. So emuliert das Team den markanten TMS-Sound und umgeht gleichzeitig dessen Limitationen.



SHOWDOWN MIT STAR CASTLE

Das steckt hinter dem Endkampf.

■ Rubin entwarf einen besonderen Kampf mit einer Raumstation für *Major Havoc*. Sie trug den Namen eines seiner Lieblingsspiele: *Star Castle* aus dem Jahr 1980. Wie im Vektor-Shooter von Cinematronics galt es, erst die Schilde und dann die innere Verteidigung zu zerstören. Das Gefecht war knackig. Zu knackig! Er und seine Kollegen benötigten bis zu drei Minuten, um Star Castle zu schlagen. Das war selbst Rubin zu lang, zumal Ataris Leitlinie war, dass Arcade-Spiele nicht länger als 90 Sekunden je Münzeinwurf dauern sollten. Wie so vieles in *Major Havoc* wurde daraufhin auch das Star Castle gestrichen.

Auf Rubins Liste möglicher Zusatz-Features für *The Promised End* stand Star Castle ganz oben. Doch der Code war verloren gegangen, und die Station komplett neu zu bauen stellte Askey vor Probleme. Schon der banal scheinende Aspekt der Form war keine kleine Herausforderung. So wurde Rubins würfelförmiges Design zu einem achtseitigen Objekt umgewandelt. „Es ist leichter, Potenzen der Zahl 2 zu programmieren", klärt Askey auf. „Die sechsseitige Form hat mich fertiggemacht, weil das Spiel so langsam wurde, sobald viele Schiffe um Star Castle herumflogen, während die Station aus allen Rohren feuerte."

In *The Promised End* ist Star Castle nun als Endboss die letzte Hürde vor dem Ende.



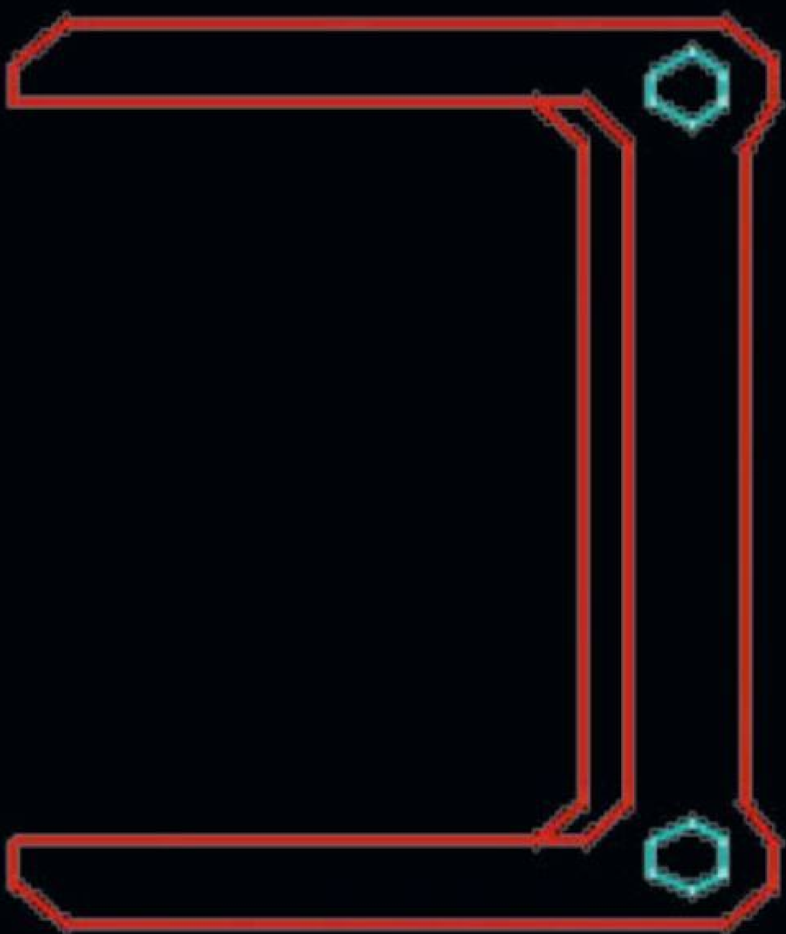
▶ Rubin investierte nun alle Energie darin, das Spiel so schnell wie möglich für die Spielhallen bereit zu machen. Obwohl es keinen Heimatplaneten am Ende mehr gab, änderte er in der Eile die anfangs eingeblendete Story nicht mehr und vergaß auch diesen Text-Hinweis in einem der Level: „Bleib dran, die Heimatwelt ist nahe."

Der Fehler hing Rubin ewig nach, da ihn Fans und Kollegen ständig auf den ominösen Planeten ansprachen, der gar nicht enthalten war. Jahre nachdem er die Firma verlassen hatte, rief ihn deswegen sogar Dan Van Elderen von Atari an, da ein Spieler eine Klage androhte, nachdem er in der Spielhalle angeblich Tausende Dollar in die Suche nach Maynard investiert hatte. Der Fall wurde letztlich außergerichtlich beigelegt.

Ein anderer Fan sollte ganz anders mit dem fehlenden Ende umgehen: Das Playland Arcade in State College, Pennsylvania, lag direkt vor der Haustür des 13-jährigen Jess Askey. Eines Tages schaute er zu, wie der Betreiber einen neuen Automaten aus der Versandkiste holte und aufbaute. Diese Begegnung mit *Major Havoc* änderte sein Leben. Er war sofort begeistert von der Vielseitigkeit des Spiels: „Major Havoc war ein buntes Potpourri!", schwärmt Askey heute. Indem er Freunden und älteren Kindern zusah, lernte er die Warp Codes auswendig, um zu späten Levels springen zu können. Doch egal wie viel Geld er einwarf: Die fortgeschrittenen Abschnitte waren zu brutal und er erreichte nie die Heimat der Vaxxianer.

Jahre später betrieb Askey einen Reparaturdienst für Flipper und Spielautomaten. Das *Major Havoc*-Gerät im Playland war defekt und wurde in seinen Laden geliefert. Nach der Reparatur spielte er mit seinem Freund Bryan Roth drei Nächte lang nonstop, um endlich das Ende zu sehen. Trotz unbegrenzter Gratisrunden kamen die beiden jedoch nicht über Level 15 hinaus, bevor der Automat abgeholt wurde. Doch sie gaben nicht auf, legten für eine *Major Havoc*-Platine zusammen und bauten sie in einen *Tempest*-Automaten ein. Mit viel Übung knackte das Duo Level 15 – doch das Spiel begann danach lediglich, frühere Abschnitte zu wiederholen.

Auch das konnte sie nicht stoppen. „Ich lernte, wie man ROMs auseinander-



»ICH WAR HIN UND WEG, DASS JEMAND SO VIEL MÜHE INVESTIERTE, UM *MAJOR HAVOC* ZU KOMPLETTIEREN, UND ICH WOLLTE IHM HELFEN!«

OWEN RUBIN



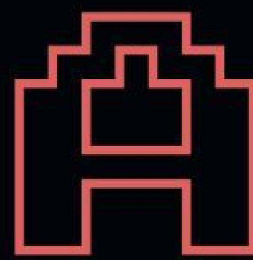
» **[Arcade] *The Promised End* bietet Komfortverbesserungen wie ein Options-Menü. Nie mehr Fummelei mit DIP-Schaltern!**

nimmt, und druckte den Binärcode von *Major Havoc* aus", erinnert sich Askey. Darauf ermittelte er den Code-Abschnitt, der die Zahl der Leben bestimmt, und erschummelte sich 120 Leben. Dank des Cheats erreichte das Duo sogar Level 88, doch es entdeckte nichts als endlose Wiederholungen. Etwas später gingen Askey und Roth auf verschiedene Colleges, die Suche nach Maynard schlief vorerst ein.

Der Sirenengesang „Bleib dran, die Heimatwelt ist nahe" verfolgte Askey über die Jahre immer weiter. Er beschloss, sich in den Nächten nach der Arbeit das Programmieren beizubringen und über Reverse Engineering das Geheimnis endlich zu lösen. „So gehe ich oft vor: Ich lerne auf ein Ziel hin. Und das Ziel war natürlich der Heimatplanet. Er war ein Rätsel, das immer mehr Fragen aufwarf. Ich wurde quasi zum Sklaven der Neugier." *Major Havoc* war wie ein bodenloser Abgrund voller Fragen, und die größte war: Wie funktioniert das alles?

Askey fand durch die Analyse des Codes heraus, dass Maynard in *Major Havoc* gar nicht existierte. Doch seine Enttäuschung wich bald einem anderen Gedanken. Er hatte als Kind davon geträumt, bei Atari Arcade-Spiele zu machen. In den 90ern hatte sich Atari ebenso verändert wie die ganze Arcade-Branche. Aber was sprach dagegen, einfach selbst das lange herbeigesehnte Ende für dieses Spiel zu schaffen? Näher würde er dem alten Traum nicht mehr kommen! Außerdem kannte er *Major Havoc* nun in- und auswendig. Ein paar neue Levels zu bauen sollte nicht allzu schwer werden.

Für sein *Major Havoc: Return to Vaxx* getaufte Projekt schuf Askey neue Levels, indem er den Binärcode per Hex-Editor bearbeitete und dann zu ROMs kompilierte. Doch er merkte bald, dass er sich überschätzt hatte. „Es wurde schnell kompliziert", gesteht Askey. „Meine Herangehensweise war viel zu komplex für etwas in dieser Größe." Jeder entdeckte Fehler zog nämlich einen zwanzigminütigen Prozess nach sich: Er musste den EPROM-Chip (ein programmierbarer Chip, der auch ohne Strom seine Daten behält) löschen, den angepassten Code neu darauf brennen und schließlich den EPROM-Chip wieder einbauen. Diese Tortur untergrub seinen Enthusiasmus.

**skey macht seinem Frust in der Usenet Newsgroup Reg. Games.Video.Arcade.Collecting Luft. Das RGVAC war ein früher** Internet-Treffpunkt für Retro-Spieler. Glücklicherweise meldete sich dort Al Kossow bei ihm und stellte den Kontakt zu Rubin her. Der sagt uns: „Ich war hin und weg, dass jemand so viel Mühe investierte, um *Major Havoc* zu komplettieren. Ich wollte ihm helfen!" Rubin grub den Sourcecode in seiner Garage aus und half dem Fan dabei, ihn Schritt für Schritt nachzubauen. Die Aufgabe beschäftigte die beiden mehrere Jahre, doch es lohnte sich für Askey: „Ich veränderte nicht mehr nur Werte, ich konnte nun Code schreiben, Loops erzeugen, ▶

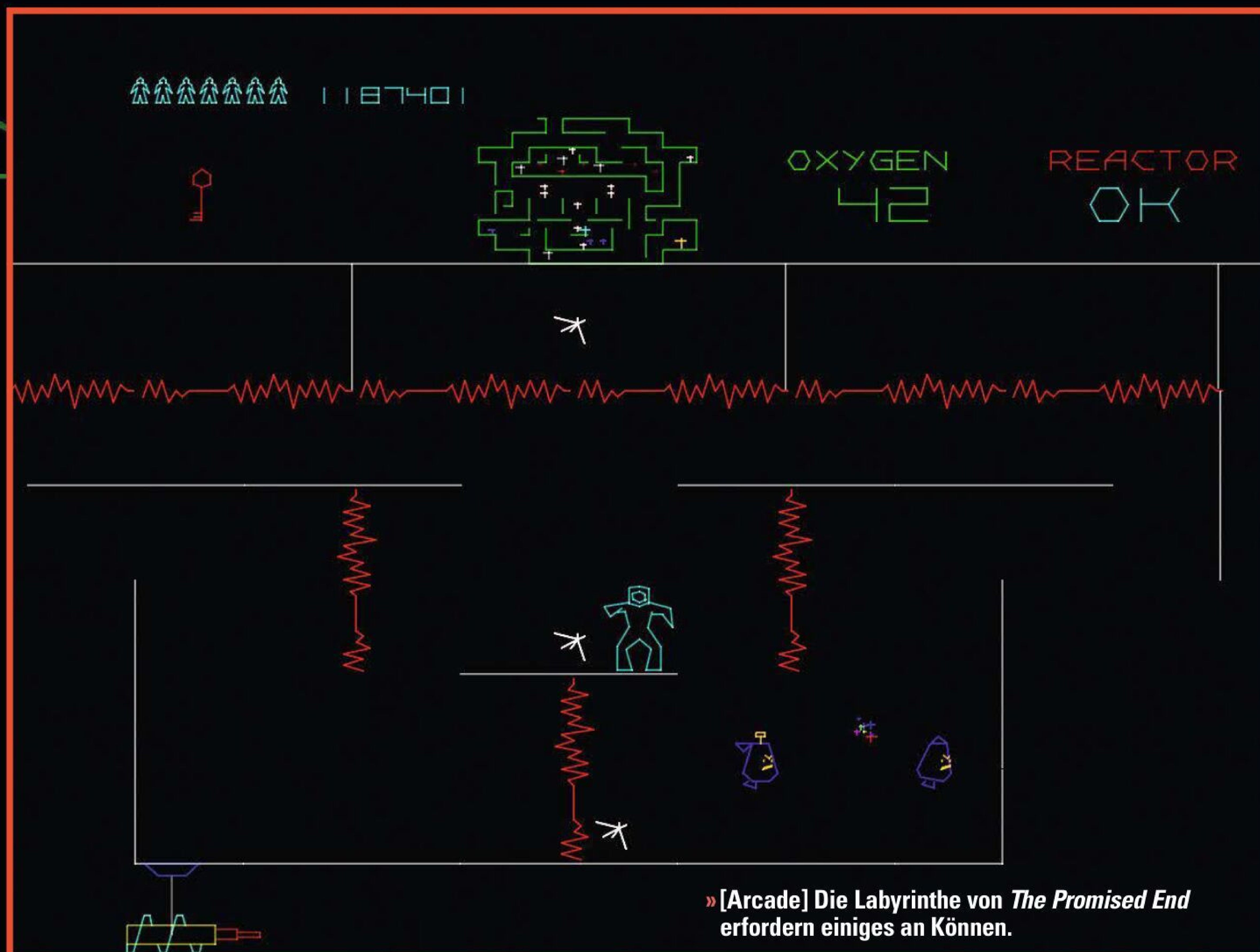


» **[Arcade] Kaum zu glauben, dass *Major Havoc* zu Beginn nur diese Labyrinthe bot.**

» **[Arcade] Im Originalspiel fielen sie der Schere zum Opfer, in *The Promised End* jagen euch die Roboter erbarmungslos.**



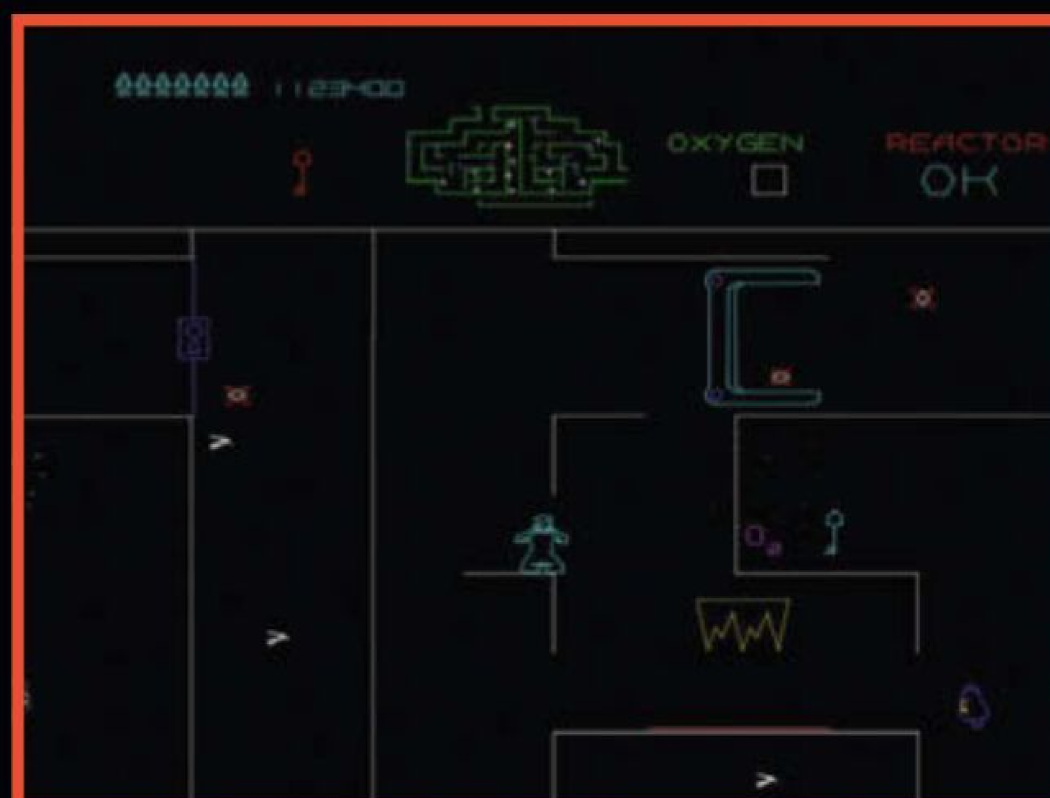




» [Arcade] Die Labyrinthe von *The Promised End* erfordern einiges an Können.



» [Arcade] Nehmt euch stets in Acht vor fiesen Fallen.



» [Arcade] Findet mehr Sauerstoff-Sammelstellen und verliert in den Labyrinthen nicht die Zeit aus den Augen. Bei langsamen oder unvorsichtigen Spielen kann man schnell ersticken.





▶ die ganze Struktur verändern und ROMs kompilieren." Tatsächlich gelang es Askey, den Code zu optimieren und wertvollen Speicher freizuschaufeln. Das erlaubte es, *Major Havoc* Inhalte hinzuzufügen.

Nach diesem Durchbruch konzentrierte sich Askey auf die Erstellung eines Level-Editors. Dank dessen grafischer Oberfläche konnte er bequem Labyrinthe bauen, Gegner positionieren, ihre Bewegungsparameter festlegen und mehr. Das Ergebnis übertrug er in den Sourcecode und kompilierte es in *Major Havoc*. Askey war begeistert: „Vorher brauchte ich für einen Level in *Return to Vaxx* sechs Wochen, mit dem Level Editor und meinem Sourcecode nur noch eine Stunde."

2002 schien die Entwicklung des vaxxianischen Heimatplaneten endlich machbar. Askey schlug Rubin vor, gemeinsam *Major Havoc* zu vollenden. Doch daraus wurde nichts – Askey wurde zum ersten Mal Vater, und Rubin war bei Start-ups in der boomenden Technikbranche eingespannt. Beide wollten das Projekt durchziehen, aber beide hatten keine Zeit dafür. Also legten sie den Plan auf Eis.

Jahre gingen ins Land, bis 2016 der RGVAC-User Scott Swayze mit Luke Dyson daran arbeitete, Vektor-kompatible Arcade-Platinen zu bauen. Swayze erinnerte sich an *Return to Vaxx*. Sollte das Projekt jemals fertig waren, so wollte er, dass seine Platine dazu kompatibel wäre. Also fragte er per E-Mail bei Askey und Rubin nach. Das war der Funke, der ihr Interesse am Projekt neu entfachte. Die nächsten drei Monate diskutierten die vier detailliert über die Umsetzung. Für Askey war es die vielleicht letzte Chance, seine jahrzehntelange Reise zu einem Ende zu führen, also sagte er zu Rubin: „Wir haben jahrelang darüber geredet – lass es uns jetzt tun, sonst wird es nichts mehr!"

Askey wollte sich voll reinhängen, damit sich der Aufwand wirklich lohnt. Warum bei dem lange gesuchten Heimatplaneten aufhören, wenn sie mit Rubins Hilfe auch andere entfallene Inhalte wie die schwer befestigte Raumstation Star Castle ins Spiel bringen konnten? Dazu gesellten sich weitere neue Levels, Sprachausgabe und Komfortfeatures. Es sollte die ultimative Version

»WIR HABEN JAHRELANG DARÜBER GEREDET – LASS ES UNS JETZT TUN, SONST WIRD ES NICHTS MEHR.«

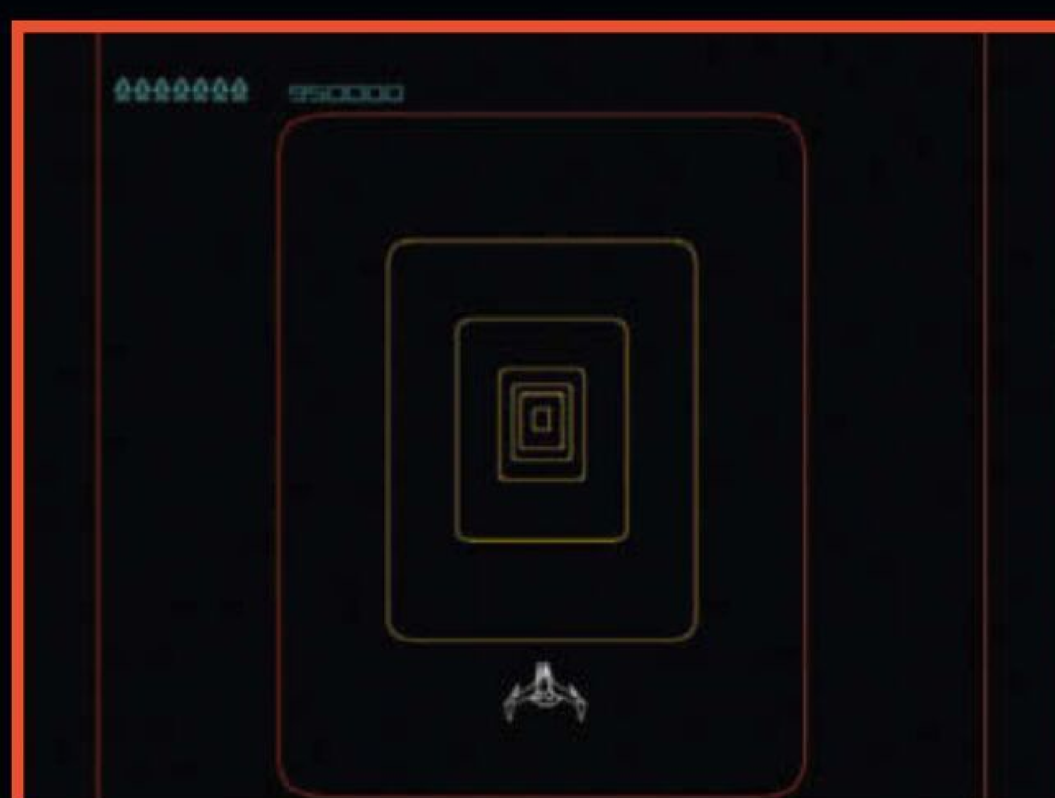
JESS ASKEY

von *Major Havoc* werden. Daher passte der Name *Return to Vaxx* nicht mehr ganz. Swayze schlug *Major Havoc: The Promised End* als neuen Titel vor.

Seitdem widmete sich Askey in seiner Freizeit langsam, aber stetig Design und Programmierung von *The Promised End*. Rubin beriet ihn bei der Wiederherstellung der entfallenen Features und der Implementierung neuer Inhalte. Das Team ist seitdem weiter angewachsen: So hilft Roth wie früher in Teenager-Tagen seinem Freund Askey, nur dass er jetzt den Level-Editor verbessert und erweitert. Jon Koople testet, ob *The Promised End* auf der Original-Hardware ebenso gut spielbar ist wie im MAME-Emulator. Und auch Swayze unterstützt das Projekt, wo er nur kann. Er war es auch, der David „Jerky" Jury ins Boot holte, der als Lead Level Designer des Projekts diverse neue Abschnitte entwickelt sowie als leitender Tester fungiert. Programmiert Askey etwas Neues, schickt er Jerky ein ROM, das ihn direkt in den betreffenden Level bringt. Jerky testet ihn mit MAME, Askey passt den Level anhand des Feedbacks an, schickt das nächste ROM – und der Testprozess durchläuft die nächste Schleife.

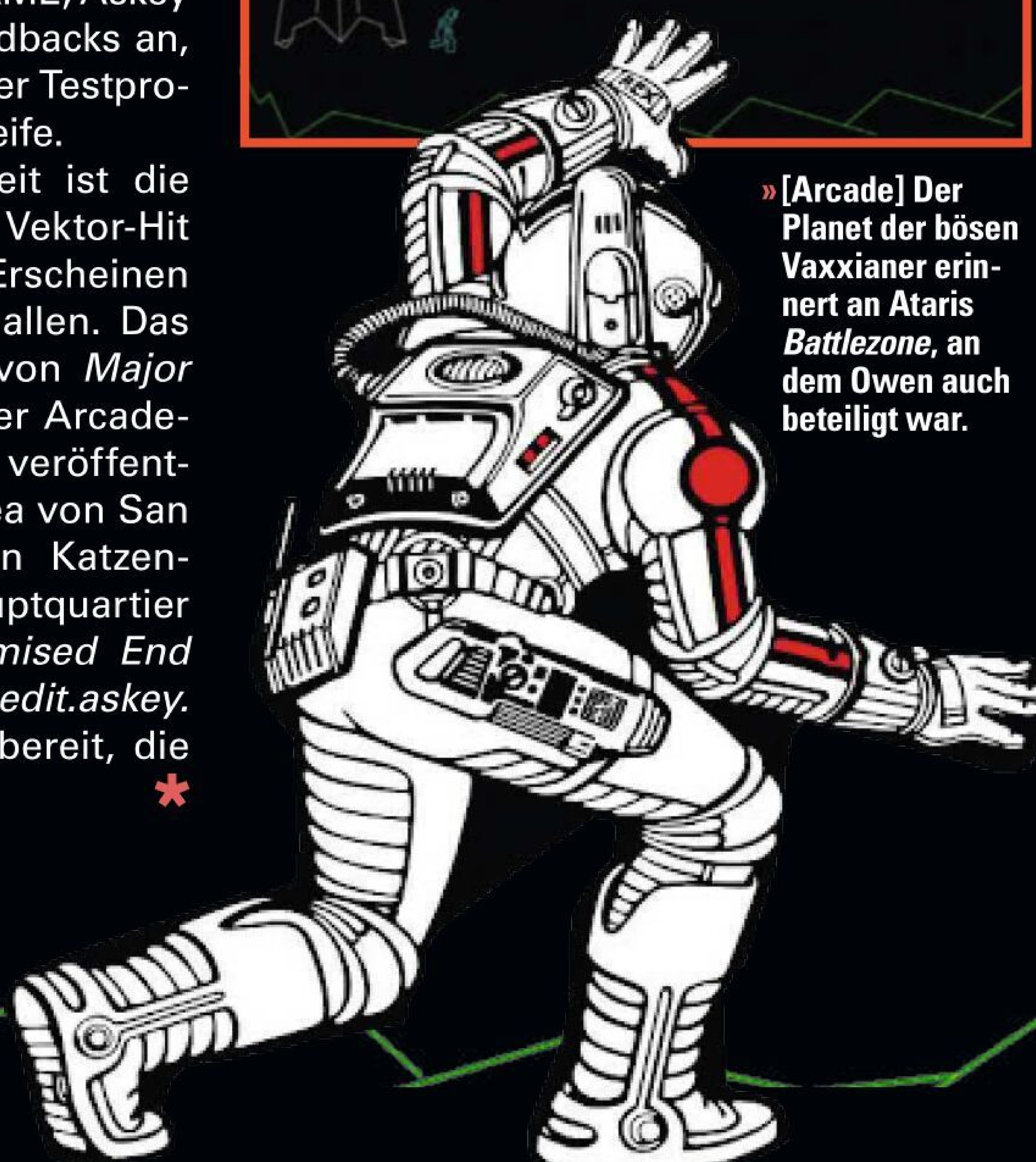
Dank all der harten Arbeit ist die ultimative Version von Ataris Vektor-Hit nun fertig, rund 40 Jahre nach Erscheinen von *Major Havoc* in den Spielhallen. Das Team will die fertige Fassung von *Major Havoc: The Promised* End bei der Arcade-Messe California Extreme 2022 veröffentlichen, die im Juli in der Bay Area von San Francisco stattfindet, nur einen Katzensprung von Ataris früherem Hauptquartier entfernt. Später wird *The Promised End* kostenlos auf der Website *mhedit.askey.org* veröffentlicht. Macht euch bereit, die Heimatwelt ist nahe! *



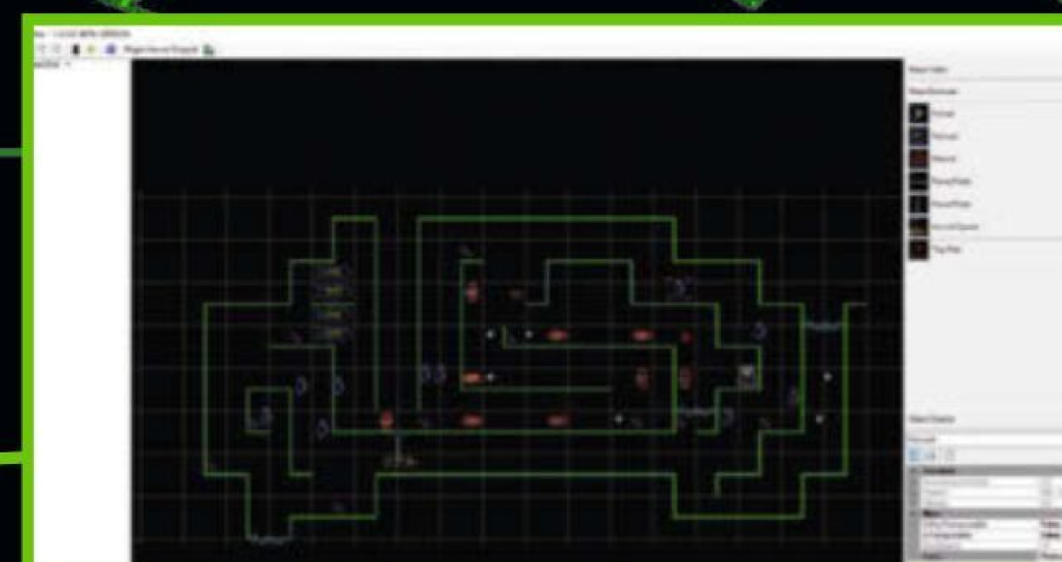


» [Arcade] Neue Teleporter bringen euch näher ans Ziel oder zu geheimen Gebieten.





» [Arcade] Der Planet der bösen Vaxxianer erinnert an Ataris *Battlezone*, an dem Owen auch beteiligt war.

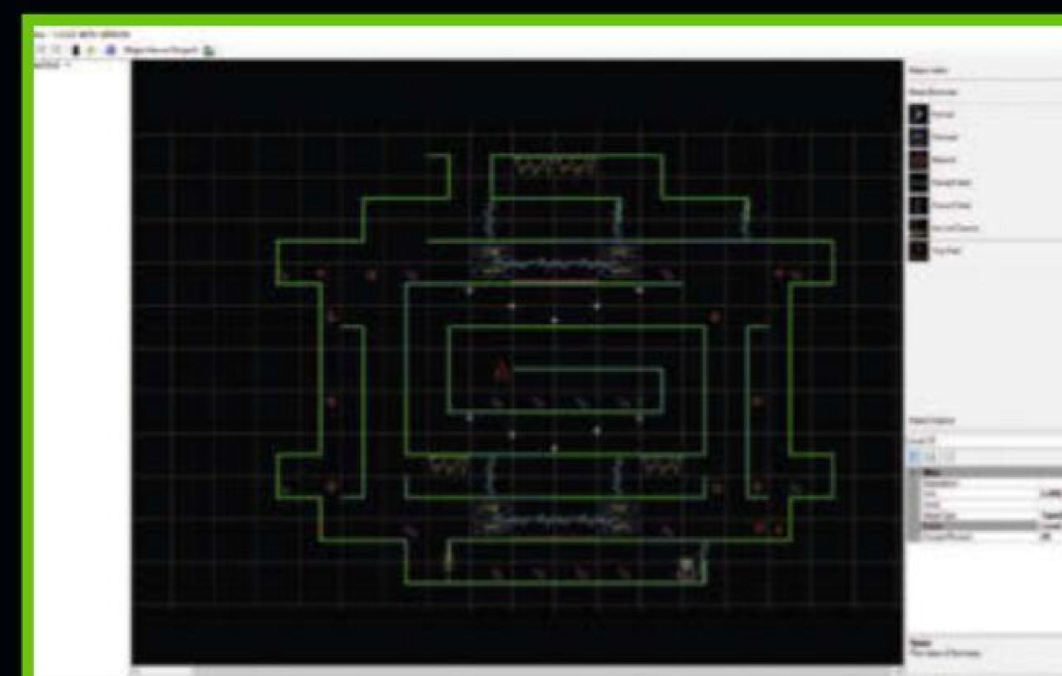


IN DIE IRRE FÜHREN

Erkundet die Labyrinthe oder erstellt eure eigenen.

■ Der Level-Editor war zunächst ein simples Werkzeug, mit dem Askey die Binärdaten visualisierte, aus denen die *Major Havoc*-Level bestehen. Mit den Jahren wurde über viele Hotelnächte und Flugstunden auf Arbeitstrips hinweg ein eigenes Programm draus. Es war alles andere als perfekt, also beschloss Askey, seinen Freund Bryan Roth einzuspannen, der einen *Tempest*-Level-Editor entwickeln wollte. „Ich sagte: ‚Nimm doch meinen *Major Havoc*-Editor und implementiere *Tempest* darin. Er ist übrigens total kaputt, magst du ihn reparieren?'", schmunzelt Askey. Bis heute hat Roth den Editor noch nicht für *Tempest* angepasst, aber er hat ihn enorm verbessert.

Dank Roth kann jeder damit Labyrinthe bauen und sie mit einem Knopfdruck im MAME-Emulator testen. Der Editor erlaubt es dazu, jeden Level von *The Promised End* zu verändern. Wer es noch ambitionierter mag, schafft damit eigene *Major Havoc*-ROM-Hacks mit neuen Levels. Der Level-Editor steht auf der Homepage von *The Promised End* zur Verfügung. Zudem wird der Sourcecode des Level-Editors auf GitHub veröffentlicht, sodass andere Retrospiel-Designer für ihre Projekte auf der jahrzehntelangen Arbeit des Teams aufbauen können.



» Ein geheimer Level in *The Promised End*. Habt ihr einen gefunden, müsst ihr ihn jedoch auch überleben …



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



» [MSX] Der Ladebildschirm von *Deus Ex Machina.*

NU WAVE SOFTWARE

Dieses Label von CRL war zwar ziemlich kurzlebig, brachte aber eine bunte Mischung kreativer Spielideen hervor. Retro Gamer hat sich unter anderem mit dem Gründer Clem Chambers unterhalten, um mehr über Nu Wave zu erfahren.

Wir schreiben das Jahr 1982, als Clem Chambers den Publisher Computer Rentals Limited (CRL) gründet: „Ich hatte gerade die Schule abgeschlossen, konnte aber nicht die Noten vorweisen, um etwas Ausgefallenes wie Industriearchäologie zu studieren." Zum Glück war da Clems Leidenschaft für Computerspiele: Er mietete das günstigste Büro, das er finden konnte – und schon bald machte seine junge Firma mit Umsetzungen bekannter Horror-Geschichten von sich reden. So brachte CRL unter anderem die Text-Adventures *Dracula* und *Frankenstein* auf den Markt.

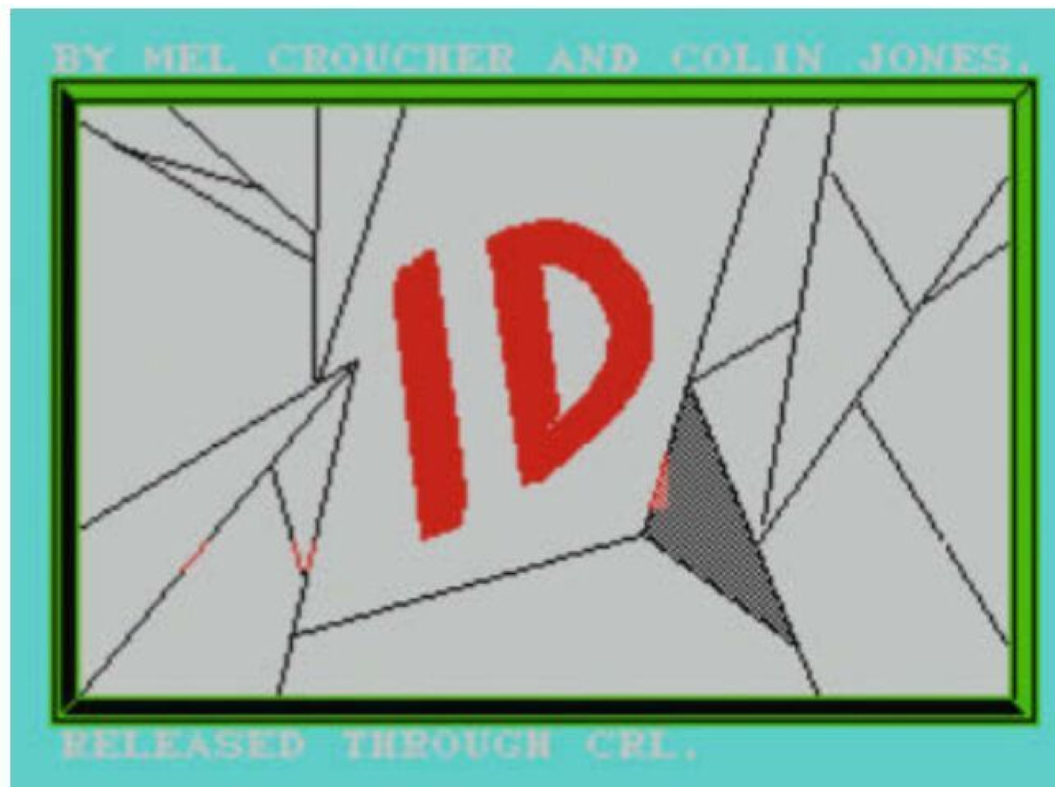
Es waren aber die ausgefallenen Spielideen, die eine besondere Faszination auf Clem ausübten. „Zu der Zeit sprudelte die Branche nur so vor Einfallsreichtum", sagt er. Ein Titel, der es ihm besonders angetan hatte, war *Deus Ex Machina* von Mel Croucher. In einer von Computern regierten Welt übernahmen darin die Spieler die Rolle einer rebellierenden Maschine, die gegen alle Widerstände einen Menschen durchs Leben begleitet – vom Embryo bis zum eventuellen Tod. „Mel hat Mut beweisen und etwas damals Einzigartiges geschaffen", findet Clem.

Er beschloss, solch ausgefallenen Spielideen eine Plattform zu bieten, und gründete daraufhin den Publisher Nu Wave als eine Sub-Marke von CRL. „Ich wollte den Spielen eine Chance geben, die aus dem Raster gefallen sind, die ungewöhnlich – vielleicht auch etwas seltsam – waren."

Der erste Titel, den Nu Wave auf den Markt brachte, war *iD*, für den Mel Croucher und Colin Jones verantwortlich zeichneten. Die Spielidee: Ein übermenschliches Wesen namens iD ist auf der Erde gefangen – und zwar im ZX Spectrum des Spielers. Dieser versucht das Vertrauen von iD zu gewinnen, indem er Antworten auf seine Fragen eintippt. „Ich hatte die ursprüngliche Idee für das Spiel", erklärt Clem. „Mel hat sie aufgegriffen und ausgearbeitet. Ich habe selten eine experimentierfreudigere Person getroffen. Wir haben uns blendend verstanden."

Während Mel die inhaltliche Richtung vorgab, war Colin für die Programmierung von *iD* zuständig. „Wir haben ein Wesen mit eigenen Routinen und kleinen Macken zusammengeschustert", erinnert er sich. „Es war ein bisschen so, als würden wir eine hochkomplizierte Strickjacke stricken." Colin beschreibt Mel als Bruder im Geiste. „Wir beide wollten etwas entwickeln, das über das klassische Verständnis eines Computerspiels hinausgeht."

Als Nächstes stand *Tubular Bells* für C64 auf dem Programm, das auf dem gleichnamigen Rock-Album von Mike Oldfield basierte. Der Titel erzeugte ein Muster aus Strichen und Punkten auf dem Bildschirm, während der SID-Chip des Computers das Album wiedergab. „Ich wollte einen Moiré-Effekt erzeugen und diesen mit Musik untermalen", bringt es Clem auf den Punkt. Für die SID-Versionen der Lieder zeichneten Graham Jarvis und Robert Hartshorne (Clever Music) verantwortlich, die zuvor an *The Rocky Horror Show* für CRL und *Wizardry* für The Edge gearbeitet hatten. Wir sprechen Clem auf die Ähnlichkeit zu Jeff Minters Licht-Synthesizer *Psychedelia* an. „Wenn ich mich richtig erinnere, haben wir eine Lizenzvereinbarung mit Jeff getroffen. Wir haben ihm das Handbuch für sein Programm abgekauft und dann die Software entsprechend unseren Bedürfnissen umgesetzt." ▶



» [ZX Spectrum] *iD* erweckt den Eindruck, als würde der Bildschirm splittern.



» [C64] *IQ* endet, wenn sich keine Schlange mehr bewegen kann.


» Ein Foto von David Maynard aus dem Jahr 1983.

> » *DEUS EX MACHINA* VERDEUTLICHT, DASS MAN MIT GENUG MUT EIN EINZIGARTIGES SPIEL SCHAFFEN KANN. « CLEM CHAMBERS

ZEITSTRAHL

APRIL 1982
Clem Chambers gründet Computer Rentals Limited mit Sitz in King's Yard, London.

1983
Das Unternehmen wird in CRL umbenannt und fokussiert sich fortan auf Spiele.

MAI 1983
Worms? von David Maynard gehört zu den ersten sechs Titeln, die Electronic Arts vertreibt.

JANUAR 1986
Nu Wave Software wird der Presse vorgestellt.

APRIL 1986
iD für ZX Spectrum kommt auf den Markt.

AUGUST 1986
Tubular Bells für C64 erscheint.

1987
CRL übernimmt den Vertrieb für Electronic Arts in Europa.

MÄRZ 1987
Deus Ex Machina für MSX wird veröffentlicht.

JULI 1987
IQ für Commodore 64 kommt in den Handel.

JUNI 1988
Gerüchte kommen auf, dass es zwischen CRL und EA kriselt.

JULI 1989
Der Vertriebs-Deal mit EA wird aufgelöst.

1989
CRL schließt seine Pforten aufgrund finanzieller Schwierigkeiten.

MÄRZ 2015
Deus Ex Machina 2 wird auf Steam veröffentlicht.

MAI 2021
Der Quellcode von *Worms?* (Atari und C64) wird wiederhergestellt und lizenzfrei von David Maynard veröffentlicht.





» [ZX Spectrum] In *iD* gewinnen die Spieler das Vertrauen einer KI.



» [ZX Spectrum] *iD* enthält auch Gesellschaftskritik.



» [ZX Spectrum] Wie ist *iD* auf die Erde gekommen?



» [C64] Schaut euch den stylischen Ladebildschirm von *IQ* an.



» [C64] Das Territorium der roten Fraktion in *IQ*.

CRL samt Nu Wave wuchs und Clem nutzte die Gunst der Stunde, um eine Zusammenarbeit mit Electronic Arts anzubahnen. Der Publisher wollte in Europa Fuß fassen und baute fortan auf CRL als Vertriebspartner. EA war 1983 als Publisher mit sechs Spielen angetreten. Eines davon war *Worms?*, das David Maynard für Atari 8-Bit entwickelt hatte. Die Entwicklung des Spiels beschreibt David als anspruchsvoll: „Ich musste mich sowohl mit der Programmiersprache Forth vertraut machen als auch mit der Atari-Hardware und der 6502-Assemblersprache", sagt er. Die größte Herausforderung für ihn war, die Routinen für den Rasterzeileninterrupt in 6502-Assembler zu schreiben und dann mit dem Forth-Code zusammenzubringen. „Hinzu kommt, dass die Arbeit mit dem Atari-810-Diskettenlaufwerk ziemlich frustrierend war. Es hat über 30 Minuten gedauert, um den Programmcode vollständig zu kompilieren."

Bei der Umsetzung von *Worms?* war David nicht ganz auf sich allein gestellt. Sein guter Freund Steve Hayes half ihm beim Sound-Design. „Es war Steves Idee, eine pentatonische Tonleiter zu verwenden", sagt David. „Das hat dem Spiel ein orientalisches Flair gegeben."

David war etwa sechs Monate mit dem Projekt beschäftigt, bis er eine erste spielbare Demo vorweisen konnte. „Es hat dann weitere sechs Monate gedauert, bis alle rechtlichen Dinge geklärt waren. Ich war damals offiziell bei Xerox angestellt und musste sichergehen, dass sie nicht plötzlich Anspruch auf meine Arbeit erheben." Bei der Entwicklung von *Worms?* entfiel deshalb laut David der Großteil seiner Ausgaben auf Anwaltskosten.

> **» ICH HABE UNTERSCHÄTZT, WIE AUFWENDIG *DEUS EX MACHINA* DOCH IST. «** COLIN JONES

David schaffte es in die „We See Farther"-Werbung, in der Electronic Arts die Schöpfer der frühen EA-Spiele würdigte. Für die Anzeige beauftragte der Publisher den Star-Photographen Norman Seeff. Unter anderem das Bild von Steve Jobs im Schneidersitz mit einem Macintosh im Schoß stammt von ihm. David offenbart: „Mir ist viel zu spät bewusst geworden, dass EA weit mehr für diese Anzeigenschaltung bezahlt hat als für die Entwicklung der Spiele."

Nu Wave übernahm den Vertrieb der C64-Version von *Worms?* in Europa. „Das Spiel hat einfach perfekt zu Nu Wave gepasst", sagt Clem. „David war ein richtig cooler Typ – ein typischer Nerd aus der Umgebung von San Francisco." Allerdings erschien das Spiel unter dem Alternativtitel *IQ*. Warum? „EA wollte keine C64-Version in Europa auf den Markt bringen", erklärt Clem. „Daraufhin haben wir uns zusammen mit David die Lizenz gesichert und die Dinge in die eigene Hand genommen. EA hat das nicht gefallen. Die Namensänderung war unser Versuch, die Gemüter zu beruhigen."

David hat die C64-Portierung entwickelt. „Ich habe mit Nu Wave einen Vertrag geschlossen und einen kleinen Vorschuss für die Portierung erhalten. Dann habe ich ihnen den Code zugeschickt." Das war das vorerst Letzte, was David von dem Projekt hörte. „Jahre später habe ich Post von einem britischen Konkursgericht erhalten. In dem Brief hieß es, dass die ausstehenden Beträge aus dem Vertrag nicht beglichen werden können."

Mel und Colin brachten indes eine MSX-Umsetzung von *Deus Ex Machina* über Nu Wave auf den Markt. Colin führt aus: „Nach der C64-Version wurde ich gebeten, die MSX-Fassung zu programmieren. Ich habe den Arbeitsaufwand für *Deus Ex Machina* immer unterschätzt." Die MSX-Computer warteten mit einigen besonderen Features auf. So war

DIE DNA VON NU WAVE SOFTWARE



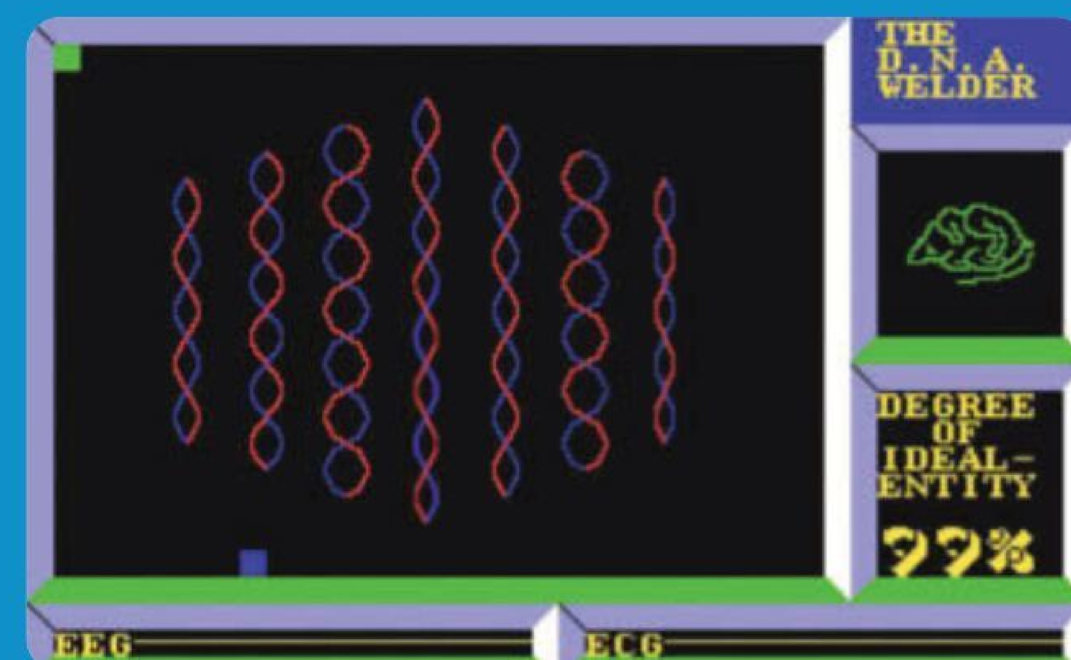
8-BIT

■ Nu Wave hielt an den 8-Bit-Spielen fest, als andere Publisher sich auf die 16-Bit-Geräte fokussierten. Die Entwickler waren bis ins Detail mit MSX, C64 und Spectrum vertraut und probierten einige innovative Ideen aus.



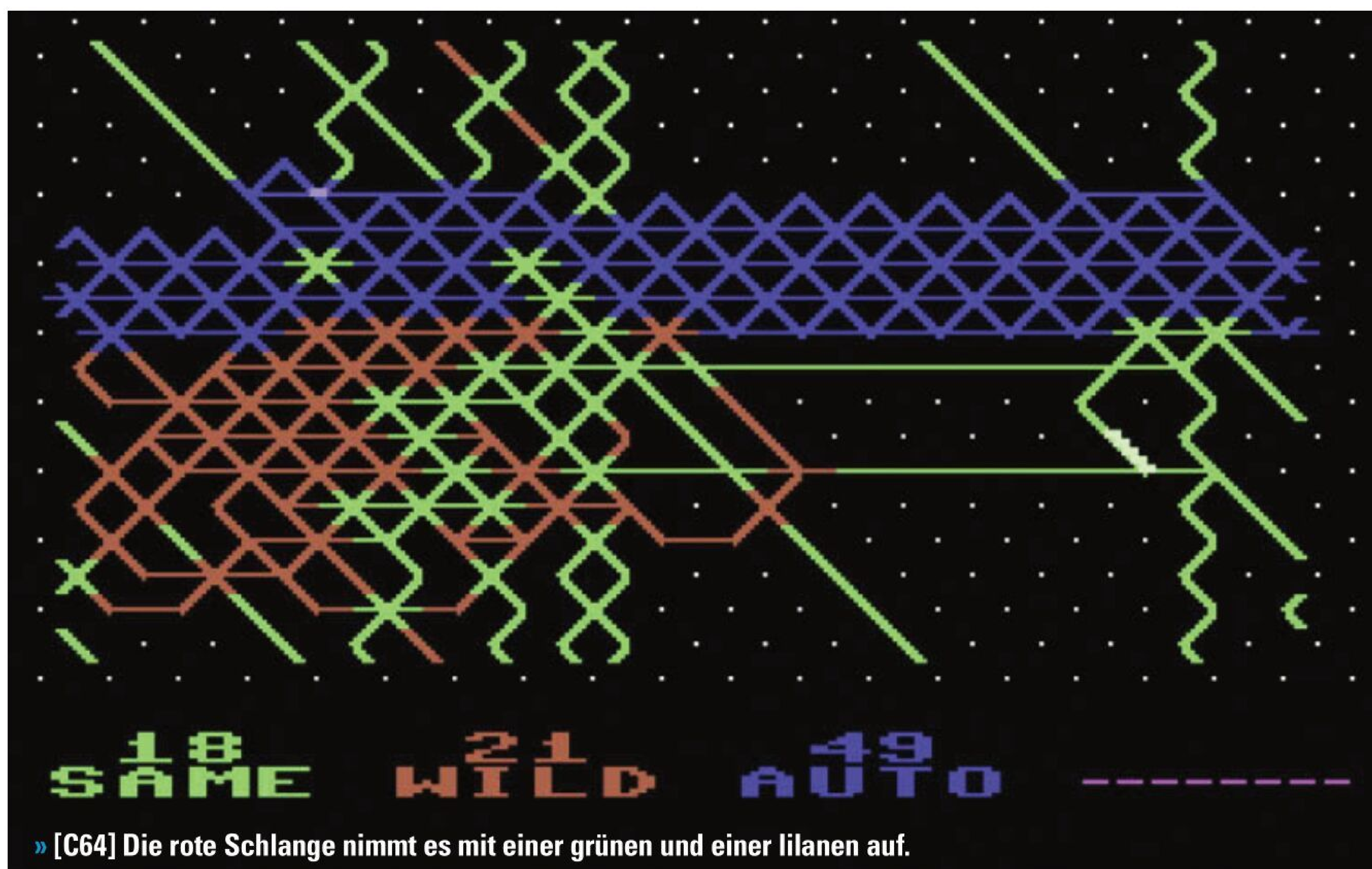
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

■ *iD* und *IQ* boten zarte Anflüge von künstlicher Intelligenz. *iD* stellte ein Muster aus farbigen Balken dar, wenn das Programm „nachdachte". Und die Schlangen in *IQ* eigneten sich einfache Regeln an, denen sie fortan folgten.



MEL CROUCHER

■ Ohne Mel wäre Clems Idee für *iD* wohl nie in die Tat umgesetzt worden. Auch ebnete Mel den Weg für die MSX-Version von *Deus Ex Machina*. Man kann sagen, dass er sich so für Clems langjährige Unterstützung revanchierte.



» [C64] Die rote Schlange nimmt es mit einer grünen und einer lilanen auf.

es möglich, Grafiken über ein Fernsehsignal oder ein Video zu legen. „Mel und ich hatten Spieledemos produziert, bei denen ein Video im Hintergrund lief – und zwar synchron. Das war ziemlich revolutionär."

Colin hat nichts als Lob für Clem und Nu Wave übrig. „Es war ein außergewöhnlicher Versuch, innovative Spielideen zu fördern. Nu Wave hat mir die Möglichkeit gegeben, mit einigen unglaublich kreativen Köpfen zusammenzuarbeiten." Nach seiner Arbeit an *iD* landete Colin bei Codemasters, wo er an *Slightly Magic* und *Rock Star Ate My Hamster* beteiligt war.

Während die 16-Bit-Generation zunehmend die 8-Bit-Geräte ablöste, hatte Nu Wave noch ein C64-Spiel im Köcher: *Darkness At Dawn*. Colin zeichnete für den Titel verantwortlich, der ohne nennenswerte Grafik auskommen sollte und bei dem sich alles um den Klang drehte.

Das Spiel erblickte jedoch nie das Licht der Welt, weil EA die Zusammenarbeit mit CRL aufkündigte. „EA ist von einem Erfolg zum nächsten geeilt", erklärt Clem. „Als sie dann auf uns als Vertriebspartner verzichteten, versetzten sie uns damit den Todesstoß." In der Presse hatten die Gerüchte einer „chaotischen Scheidung" zwischen den Unternehmen schon länger kursiert. Kurz hielt sich CRL noch selbst über Wasser, musste seine Türen aber schon bald endgültig schließen. Für Clem war das der Punkt, an dem er der Spielebranche den Rücken kehrte.

Wie steht es in seinen Augen heute um Innovationen? „Ich finde, dass es abseits des Mainstreams ganz viele kreative Ideen gibt", antwortet er. Würde er jemals wieder in die Spielebranche zurückkehren? „Ich sage niemals nie, aber ich müsste schon eine wirklich atemberaubende Idee haben." 



» [C64] *Tubular Bells* generiert Linien, die ihre Farbe verändern.



EXPERIMENTELLES DESIGN

■ Eines haben alle Spiele von Nu Wave gemeinsam: Sie stechen stark aus der Masse hervor. So beinhaltet das Angebot des Publishers unter anderem einen Licht-Synthesizer, ein Software-Spielzeug und eine künstliche Intelligenz.



DARKNESS AT DAWN

■ Mit diesem unveröffentlichten Titel hätte Nu Wave seine Experimentierfreude nochmal unter Beweis stellen können. Die damaligen Vorschauartikel beschrieben es als ein reines Text-Adventure, bei dem sich die komplette Spielerfahrung um den Sound drehte.

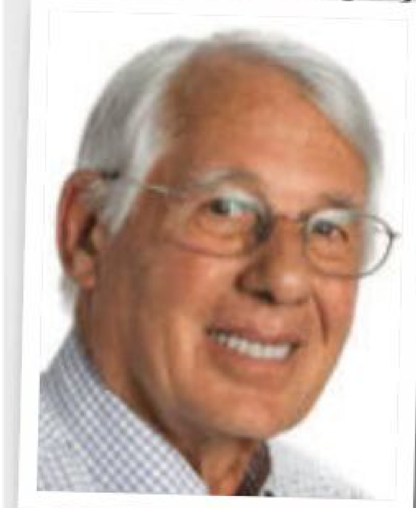
WO SIND SIE JETZT?

CLEM CHAMBERS



■ Nach CRL hat Clem der Spielebranche den Rücken gekehrt. „Ich betreibe eine Website mit Infos rund um Aktien", erzählt er. Spielt Clem denn privat noch? „Nein, auch das nicht. Das würde mich schnell in den Strudel hineinziehen, und schon bald würde ich wieder Spiele entwickeln."

DAVID MAYNARD



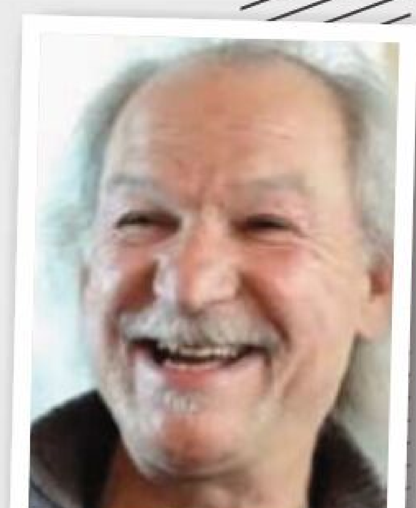
■ David verließ EA 1989, um bei Silicon Graphics einzusteigen, und arbeitete dann bei 3DO, Digital Chocolate und Google. 2017 verabschiedete sich David vom Cloud-Spezialisten Box Inc. in den Ruhestand. Er zeichnete für das Browser-Spiel *Darworms* verantwortlich.

COLIN JONES



■ Colin ist der Spielebranche treu geblieben. 2015 hat sein Unternehmen Potassium Frog *Deus Ex Machina 2* auf Steam veröffentlicht. Auf seiner Webseite potassiumfrog.com ist kürzlich das Text-Adventure *Microdot Reimagined* erschienen. Außerdem schreibt er Bücher auf walisisch. „Sie verkaufen sich überraschend gut."

MEL CROUCHER



■ Seinen Werdegang hat Mel im Buch *Deus Ex Machina – The Greatest Game You've Probably Never Played* festgehalten. Nach seiner Zeit in der Spielebranche machte er sich einen Namen als Vordenker des digitalen Musikvertriebs und arbeitete mit Prince und Frank Zappa zusammen.

MAKING OF

HUNTER

MIT EINER RIESIGEN KARTE SOWIE EINER AUSWAHL AN WAFFEN, VEHIKELN UND GAMEPLAY-STILEN WAR *HUNTER* EINES DER FRÜHESTEN OPEN-WORLD-SPIELE. WIR ZEICHNEN NACH, WIE DER PIONIER ENTSTAND.



FAKTEN

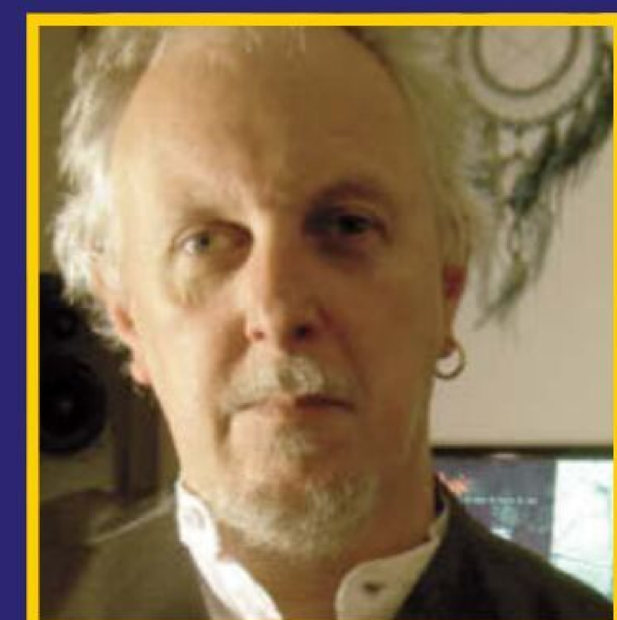
- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** PAUL HOLMES
- » **ERSCHIENEN:** 1991
- » **PLATTFORM:** AMIGA, ATARI ST
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Im Schutz der Nacht schwimmt ihr durch haiverseuchte Gewässer, um einen Außenposten an der Küste zu erreichen. Später schwingt ihr euch in einen Helikopter und werft Bomben auf die nahen Satellitenanlagen ab. Dann nimmt euch ein Geschützturm ins Visier, ihr dreht ab, doch dem Pulk an Raketen werdet ihr nicht entkommen. Zum Glück habt ihr einen Fallschirm. Während der Heli in Flammen aufgeht, gleitet ihr zurück in die Schatten …

Solche Szenen spielen sich im 1991 erschienenen *Hunter* häufig ab. Dem Titel gingen andere Spiele mit (relativ) offenen Welten und spielerischen Freiheiten voraus, etwa *Elite* und *The Legend of Zelda*, aber auch Spielwelt-lastige RPGs wie *Ultima IV*. Doch frühe 3D-Grafik, Third-Person-Perspektive und missionsbasiertes Gameplay machten *Hunter* zum Pionier der heute allgegenwärtigen Open-World-Schule. Jahrzehnte später wurde es mit Titeln wie *Grand Theft Auto III*, *Just Cause* und anderen Vertretern moderner Sandbox-Action verglichen. Was wir kaum glauben können: *Hunter* stammt von einem Solo-Entwickler!

Der Erstkontakt von Paul Holmes mit der Programmierung kam durch einen glücklichen Fall irreführender Werbung zustande. Eigentlich wollte Paul nur spielen und erwarb eine als Commodore 64 beworbene Maschine, die sich nach dem Auspacken als Commodore Plus/4 herausstellte. Das Modell war quasi die Erfüllung des oft vorgeschobenen Versprechens, man werde den Heimcomputer für Hausaufgaben nutzen: Es war eine auf vorinstallierte Anwendungssoftware ausgerichtete, schwächere Variante des C64.

Aber auf die Enttäuschung folgte Neugier: „Zum Glück hatte der Plus/4 einen eingebauten Code-Monitor.



» Martin Walker ist Videospiel-Komponist und Sound-Designer.



» [Amiga] Durchsucht Gebäude nach Waffen, Benzin, Werkzeugen und Shop-Credits.



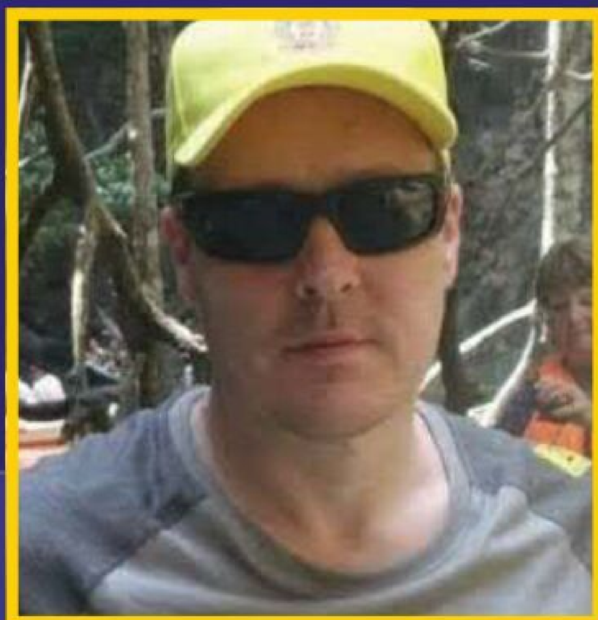
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SIEGE ON LONDON
(IM BILD)
SYSTEM: AMIGA (UNVERÖFFENTLICHT)
JAHR: 1988

SCORPION
SYSTEM: AMIGA
JAHR: 1989

DRIVIN' FORCE
SYSTEM: AMIGA, ATARI ST
JAHR: 1990

» Paul Holmes ist Software- und Spieleentwickler.



Damit habe ich Spiele gehackt, um mir mehr Leben zu geben oder eigenen Code zu schreiben, und so lernte ich Maschinensprache", verrät Holmes. Er begann, ein einfaches Spiel für das Gerät zu entwickeln. Später bekam er seinen allerersten Lohnscheck von Anco für ein Programm für digitalisierte Sprache. „Ich benutzte einen Kassettenspieler via Mikrofon als Ein-Bit-Sampler. Das Programm wurde in *Terra-Nova* benutzt und brachte mir 250 Pfund ein." Holmes erinnert sich, dass es an dem Tag schneite, als er Anco-Besitzer Anil Gupta kennenlernte. „Er bot an, mir neue Sportschuhe zu kaufen, da meine auseinanderfielen."

So fasste Holmes Fuß in der Branche und stieß 1988 zum 8-Bit-Entwickler und -Publisher CRL Group. Dort leitete er ein Projekt, das *Hunter* stark beeinflussen würde. *Siege on London* war als Science-Fiction-Ego-Shooter geplant. Demos zeigten eine polygonale 3D-Welt und riesige Spinnenroboter-Gegner, die an *Krieg der Welten* erinnern. Das Projekt kam jedoch nicht über die Demo-Phase hinaus, da CRL Group insolvent wurde (siehe auch die Firmenarchive zu deren Label Nu Wave in diesem *Retro Gamer*). Daraufhin gründeten Holmes und andere Programmierer das Studio Digital Magic.



» [Amiga] Soldaten benutzen auch Fahrzeuge, um euch zu verfolgen.

Trotz des Rückschlags arbeitete Holmes privat an einem Projekt mit ähnlichem Open-World-Ansatz weiter. „Wie *Siege on London* sollte auch *Hunter* auf weitem, offenem Terrain spielen. Inspiration dafür waren meine damaligen Lieblingsspiele *The Faery Tale Adventure* und *Mercenary*", erklärt Holmes. 1990 war sein Prototyp so weit. Holmes sandte ihn an Activision, bald wurde er von Producer Colin Fuidge eingeladen. Dem gefiel das Konzept – noch am selben Tag unterschrieb Holmes einen Vertrag.

In *Hunter* erkundet ihr als einsamer Soldat die Inseln und Gewässer eines ▶



» [Amiga] Anders als in *Far Cry 3* könnt ihr Haie nicht boxen.

»DIE LANDSCHAFT IST VON *ZARCH* INSPIRIERT, EINEM VORZEIGETITEL FÜR DEN BBC ACORN ARCHIMEDES.«
PAUL HOLMES



» [Amiga] In ruhigen Momenten könnt ihr entspannt über den Archipel radeln.



» [Amiga] *Hunter* erlaubt euch auch, Haushaltsgeräte in die Luft zu jagen.



» [Amiga] In Hangars findet ihr immer mindestens ein Fahrzeug.

»DER EDITOR ERLAUBTE ES MIR, KOMPLEXERE MODELLE UND ANIMIERTE TEILE RECHT SCHNELL ZU BAUEN.«
PAUL HOLMES

namenlosen Archipels. „Die Landschaft ist von *Zarch* inspiriert, einem Vorzeigetitel für den BBC Acorn Archimedes", klärt uns Holmes auf. Wer sich *Zarch* ansieht, erkennt die Verwandtschaft im Wirrwarr aus grünbraunen Inseln, beim kräftig blauen Meer und den Polygon-Windmühlen.

Die Welt von *Hunter* erkundet ihr sowohl zu Fuß und schwimmend als auch am Steuer diverser Fahrzeuge zu Lande, zu Wasser und in der Luft. „Ich konnte so viele Vehikel und weitere Objekte einbauen, weil ich einen 3D-Objekt-Editor entwickelte, bevor ich mit dem Spiel anfing", verrät Holmes. „Die meisten entwarfen damals Modelle auf Papier. Der Editor erlaubte es mir, komplexere Modelle und animierte Teile relativ schnell zu bauen." So konnte sich Paul auf Programmierung, Objekterstellung und die Überarbeitung der Welt konzentrieren. Er schuf für jeden der drei Spielmodi eine eigene Karte.

Im Hunter-Modus müsst ihr innerhalb eines großzügigen Zeitlimits einen General ausschalten und zur Basis zurückkehren. Dafür müsst ihr mysteriöse Figuren kontaktieren, die euch Koordinaten verraten, mit denen ihr den Standort des Generals eingrenzt. Im Missions-Modus erfüllt ihr eine Reihe aufeinanderfolgender Aufgaben, wie feindliche Basen zu sprengen. Der Action-Modus gibt euch eine Liste von Zielen, die ihr in beliebiger Reihenfolge angeht.

Holmes hatte ursprünglich eine noch größere, zusammenhängende Erfahrung geplant. „Ich hoffte, ich könnte so ein offenes Abenteuer wie *The Faery Tale Adventure* schaffen. Aber was dabei herauskam, schien mir nicht genug zu sein. Das Potenzial eines Szenarios mit Missionen lag auf der Hand und war realistisch umsetzbar. Am Ende ging es um Deadlines, denn mein Vertrag basierte darauf, gewisse Meilensteine einzuhalten." *Hunter* wurde nur sechs Monate nach Vertragsabschluss fertiggestellt. Auch wenn Holmes bei der Umsetzung seiner Vision Kompromisse einging, war die Vielseitigkeit durch die drei Modi recht groß in einer Zeit, in der lineares Game-Design vorherrschte.

Holmes hielt bei Design und Programmierung alle Fäden in der Hand, doch beim Thema Musik stieß er an seine Grenzen. „Ich habe Colin Fuidge früh gesagt, dass Audio nicht meine Stärke ist, daher holte er Martin Walker ins Boot." Walker schuf als C64- und Amiga-Komponist Stücke für so einige bekannte Titel. „Über die Jahre habe ich viele Aufträge von Software-Studios bekommen, die für die europäischen Releases von Activision zuständig waren", denkt Walker zurück. „Darunter *Altered Beast*, *Galaxy Force II*, *Dragon Breed* und *Spindizzy World*. Wir hatten also bereits ein gutes Arbeitsverhältnis, als sie mich wegen *Hunter* anriefen."

Walker und Holmes kamen schnell auf einen Nenner. „Die Stimmung meiner Musik passte gut zum Spiel. Paul konnte klar vermitteln, was er braucht, und er kannte bereits viele meiner Tracks. Wir wa-

AUF DER JAGD

Dies sind die besten Fahrzeuge, um den Archipel zu erkunden.



FAHRRAD

■ Vor Kugeln seid ihr auf Fahrrädern nicht geschützt, dafür ist Radeln ein gutes Stück schneller als Laufen und ihr kommt ohne Benzin aus. Ulkigerweise stehen Fahrräder in *Hunter* meist vor Kirchen.



PANZER

■ Ihr findet zwei Arten von Panzern in Hangars und nahe bei Feindbasen. Der leichte Sheridan steuert sich besser, der schwere Angus taugt zum Frontalangriff. Bei beiden sind schwere Panzerung und Raketenwerfer inklusive.



SURFBRETT

■ Beim Windsurfen trägt eure Spielfigur plötzlich T-Shirt und Bermuda-Shorts. Die agile Fortbewegungsmethode macht es leicht, Raketen auszumanövrieren. Besser als bei Booten: Euch wird nie mitten im Meer der Sprit ausgehen.



HELIKOPTER

■ Mit Helis kommt ihr am schnellsten voran, aber sie sind schwer zu bedienen. Eure ersten Flüge werden mit unweigerlich mit einer Bruchlandung enden. Habt ihr den Bogen erstmal raus, sind Missions-Zeitlimits fortan weniger stressig. Und bringt immer einen Fallschirm mit!

ren beide zufrieden mit dem Ergebnis“, resümiert Walker. „Schlagworte wie ‚düster‘ und ‚episch‘ sind sicher gefallen. Die Tracks enthalten viele Militärtrommeln, kraftvolle Motive und triumphale Finale.“

Die Soundkulisse verleiht der Spielwelt eine dichte, teils sogar gespenstische Stimmung. Die Ausflüge über die Inseln wirken bisweilen entspannt – bis ihr ein feindliches Lager erreicht und eine Kakophonie aus Schüssen, Explosionen und Helikopterlärm losbricht.

Ende 1991 erschien *Hunter* und erntete hierzulande gemischte Rezensionen. Carsten Borgmeier zeigte sich in *Amiga Joker* 9/91 rundum angetan von Spielwelt, Grafik, spielerischen Möglichkeiten und Soundeffekten. In der *ASM* 10/91 ▶



» [Amiga] Der Sensenmann ist einer der verrückteren Charaktere.

> »ICH BEKOMME SELBST NACH ALL DER ZEIT KOMPLIMENTE FÜR DIE MUSIK IN HUNTER, DAS IST SCHÖN.«
>
> MARTIN WALKER

beschrieb Michael Suck das gemächliche Tempo der 3D-Grafik mit „Charakteren, die schlafwandlerisch Strecken zurücklegen." So lautete sein Fazit nur „dürftig", auch wenn er lobte, dass Hunter ein gewisses Gefühl für Taktik erfordere und umfangreiche Missionen biete. Die spätere Atari-ST-Fassung schnitt dort nicht besser ab.

Anatol Locker vergab in der *Power Play* 9/91 nur 46 Prozent. Für ihn war *Hunter* dröge und spielerisch gewöhnlich. Für Freunde der Kategorie „Soldat und 3D" empfahl er *Midwinter II* als bessere Alternative. Ebenso kritisierte Anatol Grafikfehler, wie in der Luft schwebende Laster (das kann auftreten, wenn ihr über Hügel brettert).

Wer den Titel heute nachholt, wird immer noch über Glitches stolpern. Teile der Landschaft flackern, oder ihr klemmt zwischen einem Gebäude und einem Item in der Welt fest. An anderer Stelle laden dafür humorvolle und kuriose Features zum Schmunzeln ein. So verteilte Holmes seine Initialen als Graffitis auf Wänden, und in einer Krypta erwartet euch Gevatter Tod als NPC. In solchen Details zeigt sich die Identität von *Hunter* als Solo-Projekt: Holmes gestattete den Spielern Freiheiten im Handeln, aber auch sich selbst beim Design.

In den letzten Jahren wurde *Hunter* für seine Vorreiterrolle gewürdigt. In der Gamer's Edition des Guinness-Buchs der Rekorde aus dem Jahr 2017 wird es als „erstes Open-World-Action-Adventure in 3D" geführt. In Spielerforen und Amiga-Fanseiten finden sich Kommentare von Spielern, die beschreiben, wie die große Spielwelt sie damals beeindruckt hat.

2015 wurde von einem Fan mit Nickname Cherno die Demo eines Remakes hochgeladen (das er jedoch nicht vollendete). Cherno teilte später auch ein Video einer Total Conversion, die *Hunter* in *GZDoom* emuliert, was das Programm wegen der Größe der Welt jedoch an seine Grenzen gebracht habe.

Seinerzeit war *Hunter* kein kommerzieller Erfolg und brachte Holmes kaum Tantiemen ein. „Das lag eventuell auch an der Fusion von Activision mit The Disc Company, die nicht wirklich eine Spielefirma war. Auch wurden Amiga-Spiele zu der Zeit häufig kopiert", mutmaßt Holmes. „Nach *Hunter* suchte ich einen Publisher für ein weiteres Spiel und ging unter anderem mit einer Demo zu Fergus McGovern von Probe Software. Doch zu der Zeit kam der Aufstieg der Konsolen und es wurde schwierig, ein Amiga-Spiel an den Mann zu bringen."

Holmes wurde daraufhin Software-Entwickler. „Ich verließ die Spielebranche vor circa 25 Jahren und arbeite seitdem im Bereich Embedded Software, erst für Fernsehsender, kürzlich wechselte ich zu einer Ladefirma für Elektroautos."

Martin Walker hingegen komponiert bis heute. Seine Musik findet ihr auf *yewtreemagic.co.uk*. Für seine Karriere war *Hunter* nur ein kleines Projekt von wenigen Wochen Dauer. Doch Walker verrät uns: „Ich bekomme selbst nach all der Zeit noch Komplimente für die Musik in *Hunter*, das ist schön."

War Holmes bei der Entwicklung klar, dass Spieler es genießen würden, auf die Welt losgelassen zu werden und darin zu tun, was sie wollen? „Ich habe nicht vorausgesehen, wie andere spielen werden", gesteht er. „Ich habe einfach etwas gemacht, das ich selbst gern spielen würde." *





GRAND THEFT ATARI

Die Konvertierung von Hunter für Atari ST.

Hunter entstand auf dem Amiga 500 und sollte exklusiv dafür erscheinen. Doch diese Pläne änderten sich spät in der Entwicklung. „Als Activision mit The Disc Company fusionierte, wurde mir ein weiterer Vorschuss für eine Atari-Version angeboten", erklärt Holmes. „Das war nicht zu schwer. Ich musste den Polygon-Renderer umschreiben, einige 2D-Sachen und Sounds hinzufügen."

Es war jedoch knifflig, auf dem Atari ST eine ähnliche Tonqualität zu bieten. „Ich schuf die Amiga-Musik mit einem Tracker-Programm. Auf Atari sind es dieselben Samples, aber ich fügte alle Noten neu mit dem Vier-Kanal-Sequenzer von Microdeal Quartet ein. Die Soundeffekte entstanden bei beiden Versionen separat", führt Walker aus. Daher klängen die Möwen auf Amiga viel besser.

Die Grafik ist auf dem Atari ST weniger detailliert und besitzt weniger Farben. Das zeigt sich beim nun komplett grünen HUD. Dennoch: Die Fassung läuft flüssig und bietet sämtliche Features.

Holmes' letzte Aufgabe für The Disc Company: deutsche und französische Versionen erstellen. „Sie flogen mich zu ihrer Zentrale nach Paris, aber vergaßen zu erwähnen, dass sie umgezogen waren."



» [Amiga] Im Laden tauscht ihr Credits gegen Waffen.



» [Amiga] Sammelt Hinweise, sprecht mit Informanten, findet Koordinaten auf der Karte – und ihr ortet den General.

JAGD-TROPHÄEN

Was machte *Hunter* so besonders?

SANDBOX-GAMEPLAY

■ *Hunter* bot eine enorme Freiheit. Erkunden und Experimentieren waren der halbe Spaß. Ihr könnt unter anderem mit Fallschirmen aus Helis springen oder euch 3.000 Credits Strafe einhandeln, indem ihr eure Basis sprengt.



TAG UND NACHT

■ Der Tag-und-Nacht-Wechsel von *Hunter* ist detailliert dargestellt: Mit Anbruch der Nacht wird die Umgebung schrittweise dunkler. Leuchtfackeln sind ein wichtiges Hilfsmittel, um Gegner und Gebäude nachts besser zu erkennen.



STEALTH-TAKTIK

■ Jahrzehnte vor *Hitman* tarnt ihr euch in *Hunter* mit einer gestohlenen roten Feinduniform. Es ist eine große Hilfe, sie früh im Spiel zu finden. Doch wenn ihr Gefährten zu nahe kommt, werden die Gegner misstrauisch.



KLUGE KI

■ Die KI von *Hunter* war seinerzeit fortschrittlich: Lenkraketen verfolgen eure Bewegungen. Soldaten hüpfen in Panzer, um euch zu verfolgen, oder retten sich mit einem Sprung ins Wasser, wenn ihr sie überrollen wollt.



KARMA

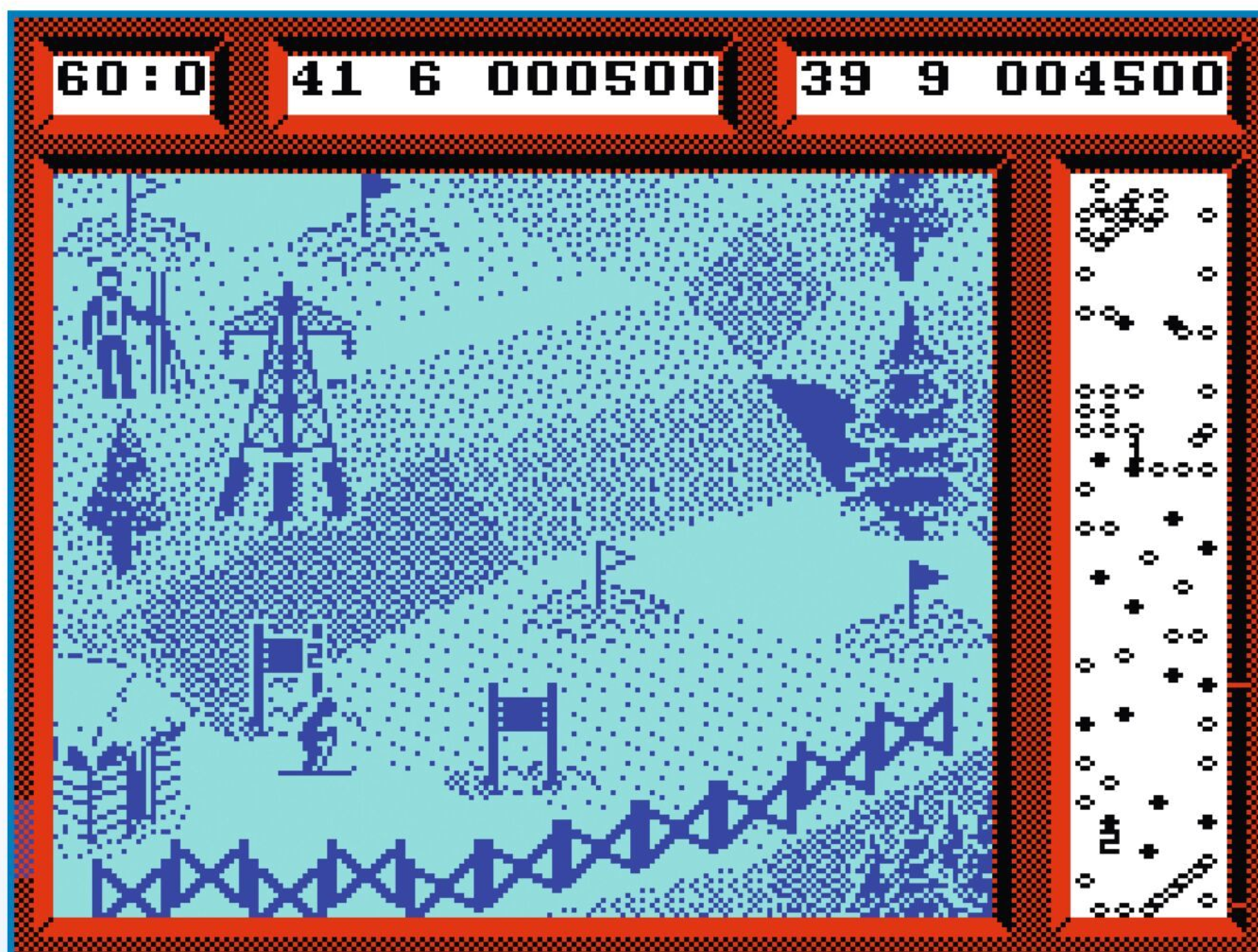
■ Taten haben Konsequenzen: Rückt ihr Flora und Fauna zu Leibe, verliert ihr Credits, die ihr zum Kauf von Ausrüstung oder zur Bestechung von NPCs braucht. Erledigte Feinde und die Zerstörung gegnerischer Basen bringen euch Credits ein.



MAKING OF

PROFESSIONAL SKI SIMULATOR

ZUM GLÜCK IST ES GERADE SOMMER! DENN WENN ECHTES SKIFAHREN SO ÄHNLICH ABLÄUFT WIE IM *SKI SIMULATOR*, WÜRDEN WIR DIE MEISTE ZEIT RÜCKWÄRTS UNTERWEGS SEIN ODER UNS ZIELLOS IM KREIS BEWEGEN. MIT ANDEREN WORTEN: DIESES SPIEL IST WIRKLICH KNIFFLIG!



» [ZX Spectrum] Spieler 1 hängt zurück und muss das „Radar" (die weiße Minimap rechts) nutzen.

Die Brüder Philip und Andrew Oliver sind die produktivsten 8-Bit-Entwickler aller Zeiten. Das haben wir uns nicht ausgedacht, sondern das Guinness-World-Records-Komitee hat den beiden diesen Titel offiziell verliehen. Zwischen 1984 und 1992 haben sie satte 35 Titel veröffentlicht, also etwa vier pro Jahr – darunter auch Nummer-1-Hits. An Urlaub sollte bei diesem enormen Ausstoß eigentlich nicht zu denken sein. Aber im Frühling 1987 wurden die Oliver-Brüder von den Codemasters-Gründern Richard und David Darling nach Kaprun in Österreich eingeladen. Zum Skifahren.

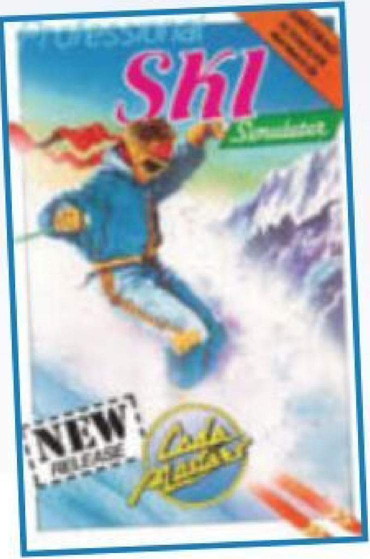
Zu dieser Zeit fühlten sich die Oliver-Zwillinge wie Stars, erinnert sich Philip: „*Grand Prix Simulator* führte die Verkaufscharts an und die Tantiemen von *Super Robin Hood* und *Ghost Hunters* trudelten gerade ein." Außerdem programmierten sie gerade *Dizzy – The Ultimate Cartoon Adventure*, das eine ganze Reihe begründen und ihr endgültiger Ritterschlag werden sollte.

Die Arbeit an *Dizzy* sorgte dafür, dass die Entwicklung ihres neuen Projekts erst im Juni 1987 beginnen konnte, obwohl das Konzept gleich nach dem winterlichen Österreich-Trip festgestanden hatte: Dem *Grand Prix Simulator* wollten die Olivers eine lukrative Sportsimulation folgen lassen, nur eben auf Skiern. Philip erklärt weiter: „Wir haben uns Pläne von Ski-Abfahrten angesehen, sie haben uns an *Marble Madness* erinnert. Das war damals eines unserer Lieblingsspiele!"

Auf einem A4-Dokument skizzierten die Brüder, wie das Spiel aussehen und ablaufen sollte. Sie wollten einen kompetitiven Titel schaffen, in dem man durch Pfosten hindurchrasen und einen Rivalen besiegen musste. Außerdem wollten sie ein Zeitlimit, Bonus-Flaggen und eine Qualifikationszeit, die von den Spielern zu unterbieten wäre.

Der geringe Speicher der damaligen Computer führte jedoch dazu, dass sie ein paar Ideen wieder streichen mussten. Beispielsweise sollte es NPC-Skifahrer geben – sie hätten das Spiel aber zu sehr verlangsamt. Aus den angedachten acht Pisten wurden wegen Speichermangel am Ende sieben. Laut Philip war der *Professional Ski Simulator* ihr bis dahin ambitioniertestes Spiel, an dem sie insgesamt zehn Wochen arbeiteten.

Neben der Inspiration durch *Marble Madness* und dessen isometrischem 3D-Spielfeld nutzten die Olivers ihre Erfahrung aus der Entwicklung des *Grand Prix Simulator*. Dieser wiederum war vom *BMX Simulator* von Richard Darling beeinflusst gewesen. Philip blickt zurück: „Bei beiden Spielen passte die Strecke auf einen Bildschirm, für das Ski-Spiel würden wir damit aber nicht durchkommen. Eine scrollende 3D-Iso-Landschaft zu entwicklen, machte uns größte Angst – also gingen wird das zuerst an."



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** CODEMASTERS
- » **ENTWICKLER:** DIE OLIVER TWINS
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** ZX SPECTRUM, DIVERSE
- » **GENRE:** SPORT



» **Andrew Oliver kam bei einem Ski-Urlaub in Kaprun, Österreich, die Idee fürs Spiel.**

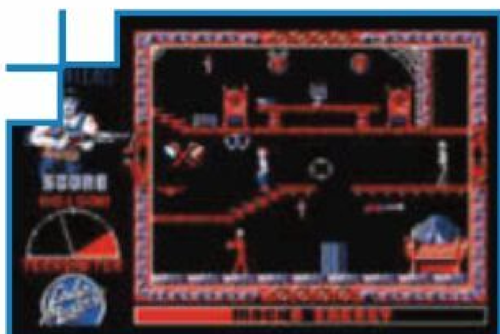
Sie mussten den Speicher also effektiv nutzen, denn von den 48 Kilobyte des ZX Spectrum blieben nach Abzug des Bildschirm-RAMs gerade mal 34 übrig. „Scrolling war auf dem Speccy so schwierig umzusetzen, weil der Computer darin baubedingt schlecht war. Der einzige Weg war es, jeden einzelnen Pixel zu kopieren. Also reduzierten wir die Strecke auf ein Fenster, was die Zahl der Pixel auf 192 x 152 senkte – was immer noch 29.184 einzelne Pixel ergibt, die wir ständig versetzen mussten!" Immerhin: Dank der einfarbigen Pixel des Spectrum konnten je acht Pixel in einem Byte gespeichert werden, sie mussten also nur 3.648 Bytes bewegen, um den Bildschirm einen Pixel nach oben zu bewegen. „Selbst das war eine Herausforderung für den Z80-Prozessor mit seinen 3,5 Mhz, das Scrolling war enttäuschend langsam. Aber am Ende entschieden wir uns, das Scrolling beizubehalten."

Wie im *Grand Prix Simulator* durfte der Spieler gegen den Computer oder einen echten Gegner antreten. Durch den Wechsel vom Stand in eine gebückte Position sollte es zudem einen Temposchub geben. Die Spielfigur sollten in der Hocke schneller um Kurven kommen, aber stürzen, wenn sie währenddessen stand. Die resultierende Steuerung war jedoch fummelig und verlangte einiges an Übung. Wichtig war, sich klarzumachen, dass der Skifahrer auf dem Bildschirm auf einen zu fuhr (von oben nach unten) und man die Piste aus den Augen des Charakters deuten musste – links drücken bedeutete nach rechts lenken und andersherum. Wie Philip im Nachgang einräumt, war das eine miserable Idee: „Wir hatten uns während der Entwicklung daran gewöhnt und es nie andere Spieler testen lassen. Hätten wir das getan, hätten wir das sofort behoben."

„Eigentlich sollte das Scrolling viel schneller sein, und auch die Tore wären so positioniert gewesen, dass es wie ein echtes Abfahrtsrennen gewirkt hätte.", verrät Philipp. „Aber wir mussten uns mit einem viel langsameren Spiel abfinden. Die Spieler konnten auch nicht über große Distanzen in der Hocke fahren, sondern mussten ihre Figur immer wieder durch Stockeinsatz anschieben." Zu allem Überdruss ersannen die Olivers auch noch ein Zeitlimit, das sie an ihre eigenen, durch die ▶

»WIR HABEN DIE PLÄNE VON SKI-ABFAHRTEN GESEHEN, DIE HABEN UNS AN *MARBLE MADNESS* ERINNERT. DAS WAR DAMALS EINES UNSERER LIEBLINGSSPIELE.«

PHILIP OLIVER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SUPER ROBIN HOOD
SYSTEM: AMSTRAD CPC, DIVERSE
JAHR: 1986

GHOST HUNTERS (IM BILD)
SYSTEM: AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM, C64
JAHR: 1987

FANTASY WORLD DIZZY
SYSTEM: AMSTRAD CPC, DIVERSE
JAHR: 1989

SEITENSPRÜNGE



Welche Version ist Abfahrtssieger?

ZX SPECTRUM

Ihr müsst die Piste hinabrasen und dürft keinen Unfall bauen, wenn ihr abhebt. Euch für die nächste Runde zu qualifizieren ist schwer, denn das Spiel steuert sich eigenartig. Zudem fehlt es an Details – und weil alles blau ist, sieht man nur an der Zahl, wer welche Figur steuert.



SCHNEIDER CPC

Dank der Mode-1-Grafik ist dieser Port deutlich bunter, ihr konntet also die Fahrer auseinanderhalten und sehen, wohin ihr fahrt. Er lief auch langsamer, was angenehmer war, und punktete mit digitalisierten Sprachsamples und weicherem Scrolling.



COMMODORE 64

Die Umsetzung der Highlanders hatte coole Musik, schickere Grafiken, kleinere Sprites und ein besseres HUD. Eine gelbe Leiste zeigt, wie lange ihr bei Sprüngen schon in der Luft wart, was Crashes zu verhindern half. Außerdem gibt es einen herumlaufenden Yeti!



AMIGA

Die 16-Bit-Portierung wurde in *Advanced Ski Simulator* umbenannt, orientierte sich sonst aber am Original – und kostet satte 60 Mark! Immerhin sah die Version sowohl im Hauptmenü als auch auf den Strecken deutlich besser aus und hatte nette Sound-Samples.



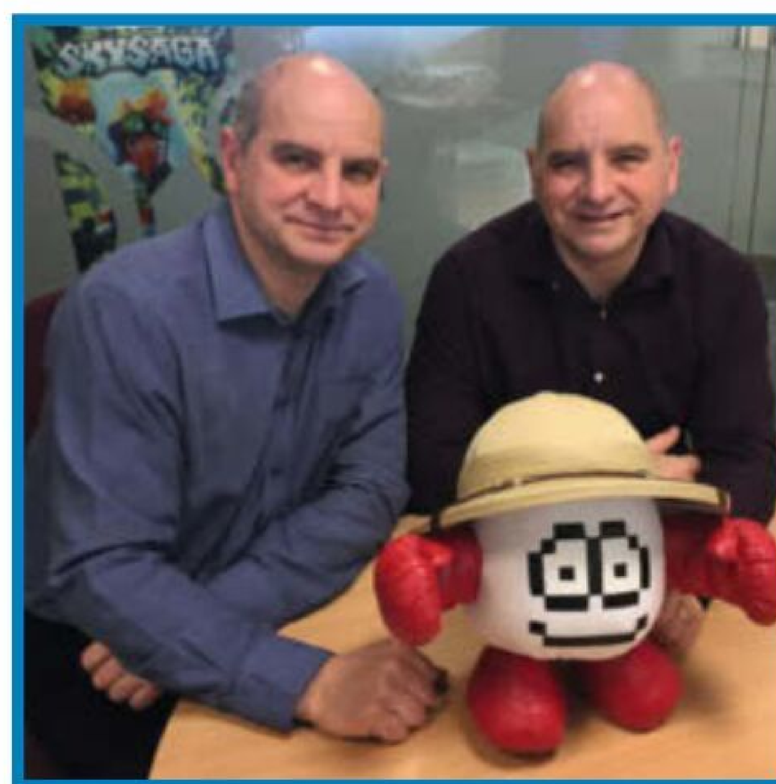
ATARI ST

Diese Version basierte auf dem Amiga-Port und spielte sich identisch. Das HUD wurde aber leicht angepasst. Im Unterschied zur Amiga-Fassung blieben euch für die Piste nur 60 statt 70 Sekunden. Zusätzlich hatten die Fahrer andere Farben, und die Titelmusik wurde geändert.





» **[Schneider CPC] Die Pisten hatten Zeitlimits, was das Spiel erschwerte.**



» **Die Olivers entwarfen viele Spiele für Codemasters.**



» **Das Cover versprach realistische Schnee-Action.**

» **[ZX Spectrum] Jede Piste war fünf scrollende Screens groß.**

▶ dauernde Übung sehr schnellen Zeiten anlehnten. Im Resultat mussten die Spieler nicht nur das Rennen gewinnen, sondern auch ein knappes Zeitlimit unterbieten. Ihr ahnt es längst: Der *Professional Ski Simulator* war alles andere als leicht – haben wir schon erwähnt, dass die eigene Figur oben aus dem Bild verschwinden konnte, wenn man zu langsam fuhr?

Am rechten Bildschirmrand gab es ein Radar, das laut Philip in erster Linie dazu dienen sollte, die geringe Größe des scrollenden Bildschirmbereichs zu kaschieren. Allerdings half diese Anzeige auch dabei, zu sehen, wo man war, wenn man dem Konkurrenten nicht hinterherkam oder aus dem Bildschirm verschwand. Das Radar erlaubte es also, wieder zurück ins Bild zu fahren – zumindest in der Theorie. In der Realität war die Aufholjagd aber nahezu unmöglich, schon deshalb, weil auf dem Radar nicht ersichtlich war, in welche Richtung der Fahrer schaut. „Wir merkten, dass Spieler vom Bildschirm verschwinden konnten, wenn sie sehr langsam waren, dachte uns aber, das sei schon in Ordnung, denn sie würden den führenden Fahrer ohnehin nicht mehr einholen“, gibt Philip zu.

Die Brüder arbeiteten an der Verfeinerung der Grafik und fügten Bäume und Blockhütten ein, was für eine passende Alpen-Atmosphäre sorgen sollte. „Wir haben alle Ingame-Grafiken während der Entwicklung erstellt“, erzählt Philip. Nach der Fertigstellung hat James Wilson den Titelbildschirm gestaltet: Ein athletischer Skifahrer rauscht eine enge Piste hinab. Eine weitere Meisterleistung des Künstlers, der im Jahr darauf verstarb.

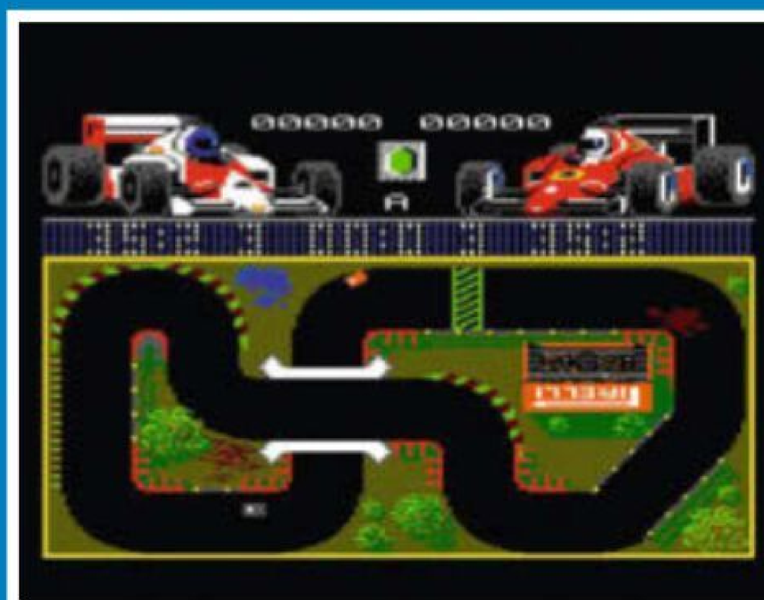
Veröffentlicht wurde *Professional Ski Simulator* 1987 für Spectrum, die Olivers erstellten zudem eine Fassung für den Schneider CPC. Und weil die Brüder sich nicht mit

SIMULIERE DAS!



BMX SIMULATOR

■ Vor der Codemasters-Gründung entwickelten Richard und David Darling *BMX Racers* für Mastertronic, das sich über 340.000-mal verkaufte. Dieser Nachfolger von 1987 bot Top-Down-Sicht, Rennen auf einem einzigen Bildschirm und sieben Strecken mit Hindernissen.



GRAND PRIX SIMULATOR

■ Der *BMX Simulator* war ein Topseller auf dem C64, also entwarfen die Oliver-Zwillinge in zwei Monaten eine Version mit Autos. Wieder mit Top-Down-Sicht, dieses Mal aber konnten bis zu zwei Spieler je drei Runden auf ganzen 14 Strecken absolvieren.



FRUIT MACHINE SIMULATOR

■ Auch wenn die Umsetzung eines einarmigen Banditen an sich gut war, konnte man als Spieler dennoch kein echtes Geld damit gewinnen – aber auch nicht verlieren. Dennoch verkaufte sich dieses begrenzt spannende Spiel zumindest so gut, dass 1990 ein Nachfolger erschien.



» [ZX Spectrum] Fahrt innerhalb des Zeitlimits durch die Tore, um weiterzukommen!



» [Schneider CPC] Am Rand der finalen Piste steht ein Yeti.

anderen Computern (schon gar nicht 16-Bit) befassen wollten, übernahmen die „Highlanders" (die Brüder Andrew, Robbie und Stewart Graham) die Portierungen für C64, Amiga und Atari ST. Bekannt waren die Highlanders dank ihrer Demos, die sie über das Compunet-Netzwerk vertrieben.

Andrew führt ihren Spitznamen auf ihre schottische Herkunft sowie die räumliche Nähe zu den Highlands zurück – und natürlich auf den damals populären Kinofilm. „Ich war für die Programmierung zuständig, Robbie und Stewart erstellten Grafiken für viele Demos. Wir haben aber auch Spiele entwickelt und während der Schulferien Konvertierungen übernommen. Nach *Trojan Warrior* für Firebird hatte wir ein paar Aufträge für Codemasters, und so kamen wir an den *Professional Ski Simulator*."

Besonders knifflig war laut Andrew die C64-Version. Denn auch wenn der Commodore der stärkere Computer war, brachte der Spectrum in diesem Fall die Pixel besser auf den Bildschirm. „Ich musste Hardware-Sprites für die Charaktere nutzen, aber Bitmap-Grafiken für die Umgebung. Wenn die Figuren hinter die Bäume gerieten, musste ich den verdeckten Teil maskieren. Ich war regelrecht berauscht, als ich das hinbekam!"

Die in *Advanced Ski Simulator* umbenannten 16-Bit-Ports litten darunter, dass sie den 8-Bit-Fassungen zu ähnlich waren. Die Tester monierten, dass die Entwickler so wenig aus der Hardware herausholten – und der viel höhere Preis von etwa 60 Mark für das Amiga-Spiel (gegenüber 10 Mark auf dem Spectrum) kam noch dazu. Philip sagt uns auf Nachfrage, dass sein Bruder und er von dieser Preiserhöhung überrascht gewesen seien – und dass sie nichts mit den 16-Bit-Portierungen zu tun gehabt hätten.

Hätten sie aber an ihnen mitgewirkt, so wäre das Endergebnis wohl näher an ihrer ursprünglichen Vision gewesen: Schnelleres Scrolling, längere Strecken und ein Feuer-Button zum Ducken und Schnellerfahren wären die gewünschten Features gewesen. Allerdings lobt Philip auch, dass die Umsetzung super aussah, und gibt zu bedenken, dass der hohe Preis relativ normal für 16-Bit-Spiele gewesen sei. Andrew Graham erinnert sich seinerseits, dass sie für eine möglichst originalgetreue Umsetzung des Spectrum-Titels beauftragt worden seien: „Die Leute haben hinsichtlich der 16-Bit-Grafik wohl mehr erwartet, und das verstehe ich. Aber so war das Projekt nicht geplant."

Es gab nur kleinere Anpassungen, so hattet ihr auf dem Amiga für die erste Piste 70 Sekunden Zeit statt 60 (auf dem Atari blieb es bei 60 Sekunden). Laut Andrew wollten die Darlings den ersten Level etwas leichter haben. Eine kleine Anekdote verrät er uns auch noch: Auf dem Amiga hört man eine jubelnde Menge und Kuhglocken. Das kam so: Ich war im zweiten Jahr an der Universität und habe einfach Freunde in mein Zimmer eingeladen, um die Geräusche mit Töpfen und Pfannen aufzunehmen. Ich glaube, irgendwann klopfte jemand und beschwerte sich, was der Lärm soll."

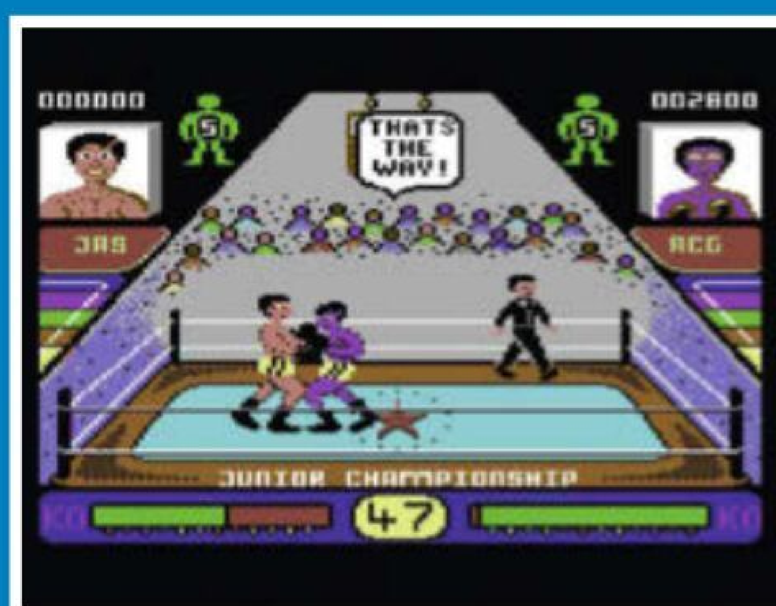
Auch wenn die 16-Bit-Fassungen sich nicht so gut wie die 8-Bit-Versionen verkauften, war Codemasters zufrieden. Philip kennt die genauen Verkaufszahlen nicht mehr, aus den Tantiemen könne man sie nicht genau ablesen. Jedenfalls meint er: „Die Verkaufszahlen waren gut, wohl zwischen 100.000 und 150.000 Einheiten, verteilt auf alle Versionen, die meisten auf dem Spectrum und Schneider."

Damit war der impulsgebende Ski-Urlaub also mehr als bezahlt – zumal sie ihn sogar als Geschäftsreise deklarierten. Auf der Packung war nämlich zu lesen, das Spiel basiere auf den Erlebnissen der Entwickler in Österreich. Für ihr nächstes Projekt, *3D Star-Fighter*, war dieser steuerliche Kniff freilich nicht möglich. *

»DIE VERKAUFSZAHLEN WAREN GUT, ZWISCHEN 100.000 UND 150.000 EINHEITEN, VERTEILT AUF ALLE VERSIONEN.«

PHILIP OLIVER

Die besten „Simulationen" von Codemasters.



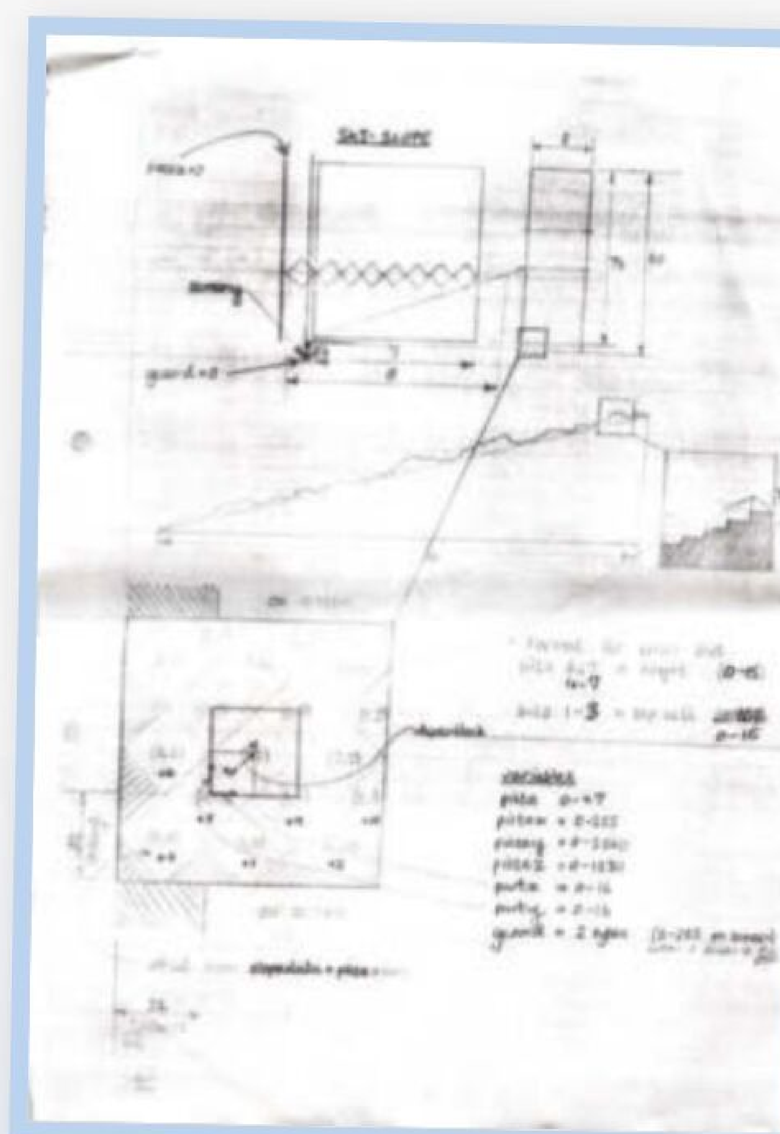
PRO BOXING SIMULATOR

Eigentlich verpackte Codemasters nur *By Fair Means or Foul* von Superior Software neu und pries es auf dem Cover als „neuen Release" an. Für die Täuschung entschuldigte sich der Publisher später. Der Kampf mit Tritten (!), Kopfnüssen (!) und Schlägen unter die Gürtellinie (gegen sechs Gegner) machte dennoch Spaß.

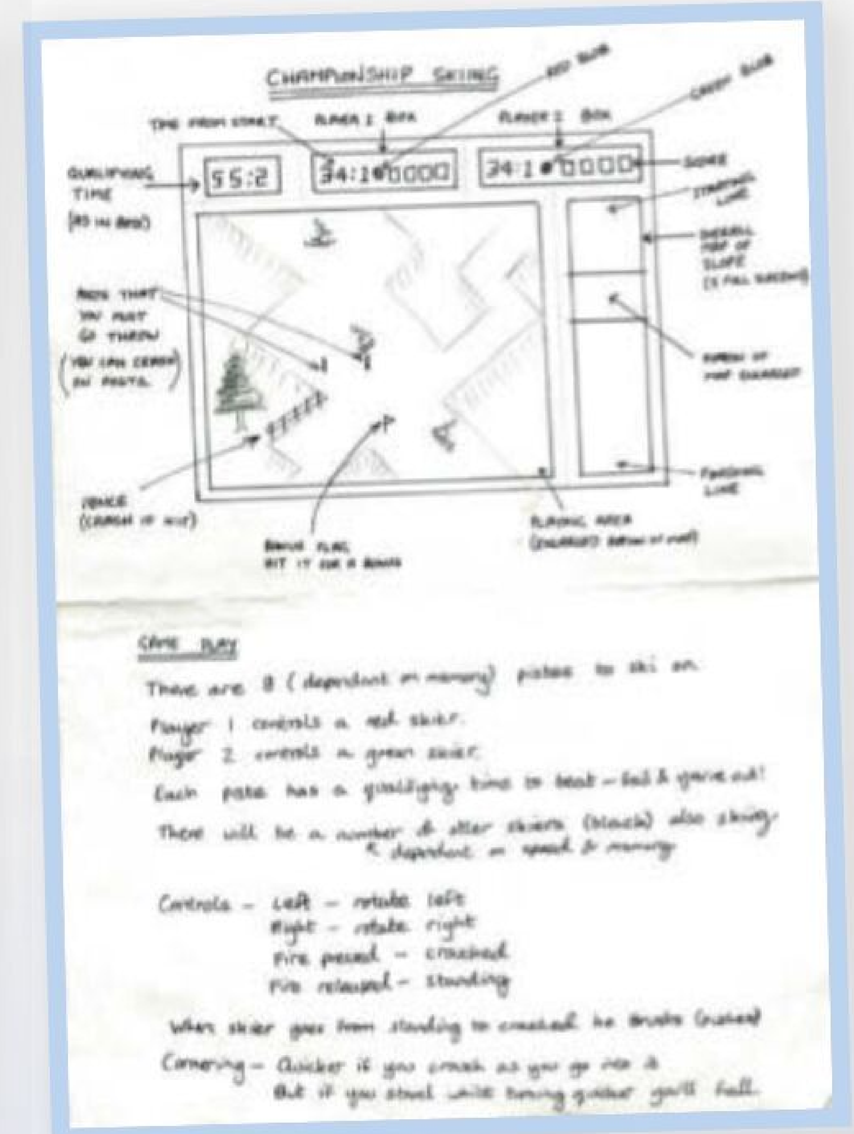


PRO TENNIS SIMULATOR

Das von Gavin Raeburn designte und von Mark Rivers programmierte Spiel war weniger eine „Simulation" als die anderen Codemasters-Titel. Dank Cartoon-Optik, drei Schwierigkeitsgraden und Gras- sowie Sandplätzen kommt aber trotz frickeliger Steuerung Spaß auf.



» Die Oliver-Zwillinge wollten eine scrollende isometrische Piste umsetzen.



» Das Spiel haben Philip und Andrew zunächst auf Papier ausgearbeitet.

LOAD"NEUES SPIEL",8,1

Auf dieser Doppelseite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell. Wenn euch diese neue Rubrik gefällt, lasst es uns bitte per Leserbrief an retrogamer@gamersglobal.de wissen!

Von Harald Fränkel



» Dieses Ladebildschirm-Kunstwerk und die von Soundchip SID kredenzte *Star Wars*-Titelmelodie stimmen virtuelle Snowspeeder-Piloten ein.



» Manchmal leuchten bei den AT-ATs Schwachstellen auf. Dem Walker in dieser Szene was auf den Hintern zu geben würde ihn sofort auslöschen.

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** MEGASTYLE
» **BOXVERSION:** –
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/3xJL3Ik (GRATIS)

Dass alte Menschen das noch erleben dürfen: 40 Jahre nach *The Empire Strikes Back* auf dem Atari 2600, dem ersten *Krieg der Sterne*-Videospiel der Geschichte, können Opi und Omi Wan Kenobi endlich imperiale Kampfläufer zerbröseln, die dank eines C64 nicht so klotzig aussehen, als seien sie von einem Laster mit chinesischen Lego-Duplo-Plagiaten gepurzelt. Die Macht leitete die Entwickler vor allem bei Ton und Grafik: Unter anderem instrumentalisiert Soundchip SID die *Star Wars*-Titelmelodie und den Imperialen Marsch als Atmosphäre-Garanten.

Indes wirken die vierbeinigen Walker wegen ihre Größe tatsächlich bedrohlich, während sie durch die parallaxgescrollte und so mit einem dezenten 3D-Effekt inszenierte Eislandschaft stapfen. Ihre Animationen erinnern sogar charmant an die antike Stop-Motion-Technik, wie wir sie aus der Filmschlacht um die Echo-Basis auf dem Planeten Hoth kennen. Die Liebe zum Detail zeigt sich nicht nur in der Filigranität der Geher und des Snowspeeders, sondern auch durch die fortschreitende Tageszeit: Wenn die Sonne zwischen Level 1 und 8 stetig sinkt, geht das mit romantischen Lichtspielereien einher.

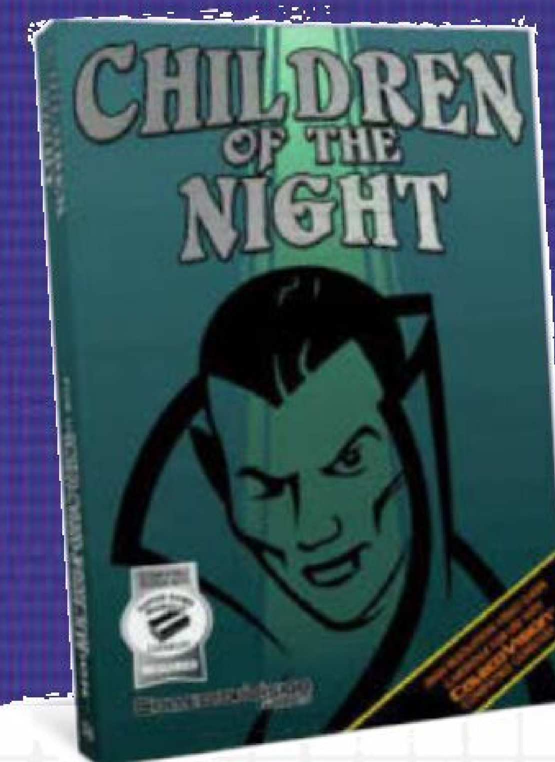
Die Steuerung des Gleiters erweist sich als präzise und reaktionsfreudig. Außerdem simuliert sie physikalische Trägheit. Dass der Jäger bremsen und wie ein Kolibri in der Luft stehen oder helikopterartig steigen und sinken kann, um Schüssen auszuweichen, nimmt der Action etwas die vom 2600er bekannte Dynamik. Ferner soll keinesfalls der Eindruck entstehen, dass sich der Titel tiefgründig gibt, selbst wenn zweibeinige AT-ST und Suchdroiden als Gegner hinzukommen. Man könnte zum Beispiel darthmaulen, dass die wilde Ballerei ähnlich abwechslungsreich ausfällt wie sieben Tage die Woche Bantha Burger. Dennoch: C64-Highscorejäger mit *Star Wars*-Affinität sollten dieses kostenlose Shoot-em-up erlebt haben!



» Mit der C64-Version wollen den Rebellen neuerdings auch zweibeinige Kampfläufer und Suchdroiden an den Helm.



» Anders als bei der ungewinnbaren Atari-2600-Version feiern Wohnzimmer-Rebellen beim Commodore 64 nach acht Levels den Sieg.



CHILDREN OF THE NIGHT

» **SYSTEM:** COLECOVISION
» **ENTWICKLER:** HIKARU GAMES
» **BOXVERSION:** https://bit.ly/3OFfLcn (PREIS NOCH OFFEN)
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/3OpqMPe (GRATIS)

An alle, die bei *Children of the Night* an ein Stück der Gothic-Band Blutengel und den modrigen Duft von Patschuli-Öl denken: Bitten gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen! Ja, wir hüpfen bei diesem Action-Rollenspiel als Graf Drakul aus einem Sarg, doch dann folgt statt Morbidität ein optisch zuckersüßes Abenteuer im *Legend of Zelda*-Stil.

Viele Jahre, nachdem Van Helsing ein unschönes Loch in den Vampir gemacht hat, bekommt dieser per Wiedergeburt eine zweite Chance auf besseres Karma. Folglich ist er jetzt ein ganz Lieber und murkst Monster ab. Sogar seine Fledermäuse wenden sich gegen ihn, weil sie mit einem oberbösen Obergott paktieren, der nebenbei auch noch Nazis beschäftigt. Und so wächst der pummelige Blutsauger in die Rolle des Weltenretters hinein, ballert Fiesewichte per Magiekugel über die Wupper, spricht mit Nichtspielercharakteren, lernt bis zu sieben Spezialfähigkeiten und erkundet (ohne Kartenfunktion!) bonbonbunte Landschaften und marode Gebäude.

Ich nenne derlei Games gerne Staubsaugerspiele, weil Fleiß dazugehört, jedes Pupspixel nach Hinweisen und Truhen abzusuchen, um nicht in einer Sackgasse zu enden. Wer eine derartige Spielmechanik liebt, bekommt ein auch technisch wunderbares Spiel für die ColecoVision-Konsole – die aber mit einem Super Game Modul gepimpt sein muss.



» Graf Drakul ringt in seiner zuckersüßen Bonbonwelt noch mit einer Kampfsau (rechts oben), grübelt aber schon mal, wie er an die Truhe links unten gelangt.



» Bei diesem Spiel sehen selbst Nazischergen (rechts oben) knuffig aus.



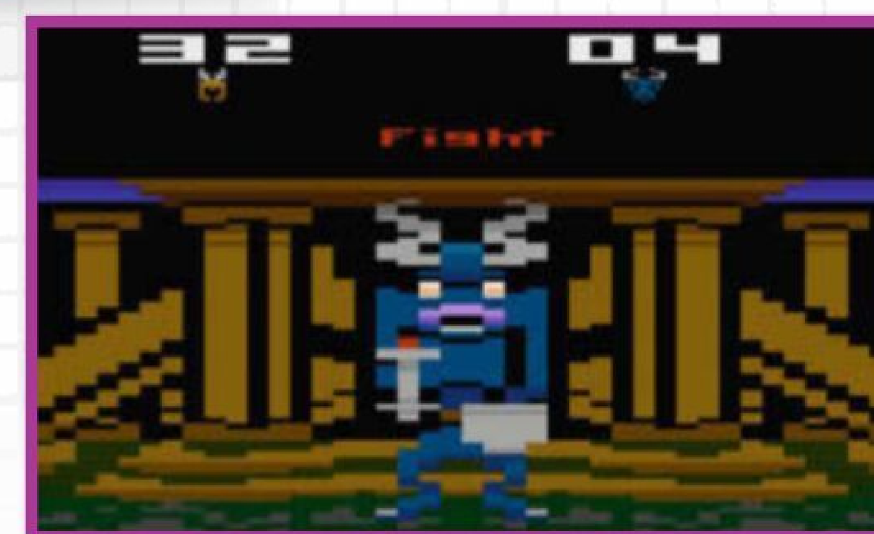
» Zu den Zufallsereignissen in *Dark Keep* gehört der Auftritt dieses Drachens. Sein in drei Phasen animiertes Feuer tötet einige Krieger und schmilzt Gold.



» Hier zieht der Spieler mit seinen Truppen. Zu sehen sind unter anderem der Markt unterhalb des Turms, ein Dungeon (links), eine Ruine (rechts) und eine Kirche (darunter).



» Der Spieler heuert auf dem Markt Krieger, Heiler und Kundschafter an oder kauft (wie in dieser Szene) Nahrung. Auch ein Lasttier gibt's im Sortiment.



» Kampf in einer Ruine: Bei 32 Kriegern gegen vier Monster ist der Sieg im würfellastigen *Dark Keep* im wahrsten Sinne des Wortes programmiert.

DARK KEEP

» **SYSTEM:** ATARI 2600
» **ENTWICKLER:** EDWARD SMITH UND KEVIN MOSLEY
» **BOXVERSION:** https://bit.ly/3bvxxjS (IN VORBEREITUNG)
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/3Nemtox (GRATIS)

Es ist ein halbes Jahrhundert her, dass es Spaß gemacht hat, einen Strich zu steuern. Genau, bei *Pong!* Wer hätte gedacht, dass das noch mal passiert? Beim Atari-2600-Strategiespiel *Dark Keep* schubsen ein Spieler oder zwei Kontrahenten im wahrsten Sinne des Wortes einen Strich in der Landschaft herum. Der steht für Truppen, mit denen der oder die Heroen einen Turm erobern müssen – wer das Uralt-Elektronik-Brettspiel *Dark Tower* noch kennt (MB präsentiert… GOOONG!), erlebt ein Déjà-vu!

Der Spieler zieht zunächst zehn Starteinheiten über eine erste Karte. Die steht für eines von vier Königreichen. Jedes ist beachtliche 28 Felder groß. Der Held muss nun Gold erbeuten, etwa in Dungeons und Ruinen. Auf leeren Feldern lauern Zufallsereignisse: Manchmal verläuft sich das Heer und braucht mehr Zeit und Nahrung. Dann wäre da noch die Pest, die Soldaten dahinrafft. Mit Glück findet sich ein Schwert, das gegen Drachen hilft. Hin und wieder galoppiert einem Pegasus in die Arme, der es erlaubt, über mehr als ein Feld pro Runde zu ziehen. Besonders Greta T. wird es nicht gefallen, dass es sich dabei um einmalig nutzbare Wegwerfprodukte handelt.

Anders sieht es mit Heilern (Schutz vor dem Schwarzen Tod) und Kundschaftern (kein Verirren) aus, die es auf dem Markt aber nur gegen Bares gibt. *Dark Keep* präsentiert sich stark würfelabhängig, nicht nur bei den Eine-große-Armee-schlägt-in-der-Regel-die-kleine-Monsterhorde-Automatikkämpfen. Dennoch kommt Spannung auf, besonders wegen des Risikomanagements. Fliehe ich lieber aus einem Gefecht? Reize ich den Händler beim Feilschen zu derb, sodass er mich vor die Tür setzt? Letztlich geht's darum, drei Turmschlüssel zu finden und sich mit einer möglichst mächtigen Armee dem letzten Gefecht zu stellen. Für Atari-2600-Verhältnisse hat dieses Spiel Kinnladen-Klapppotenzial.

POLAR BEAR IN SPACE!

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** SILVAN REINHOLD UND JON WELLS
» **BOXVERSION:** https://bit.ly/3NuxcLJ (12 – 46 EURO)
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/3QVZSjD (5 EURO)

Ein Eisbär wiegt bis zu einer halben Tonne. *Polar Bear in Space!* ist schwerer. Viel schwerer. Die Schwierigkeit ist abär der einzige große Kritikpunkt. Unser erdbärsüßer Held, der genauso gut eine Knuddelkarriere als Steiff-Teddy hätte einschlagen können, liefert zwei Games in einem: Zunächst hopst der im All gestrandete Meister Petz auf einer Raumstation herum und kämpft im Rahmen eines horizontalen Shoot-em-ups ums Überleben. Er treibt einen Raketenrucksack zum Fliegen auf, ballert, sammelt Waffen, Schilde sowie Lebensenergie und tütet beispielsweise auch einen Schneeball ein, der ihn wie ein Satellit schützend umkreist.

Jetzt muss er Eingänge in die Station finden und deren Tür-Computer hacken. Hier folgen simple, zeitlimitierte Schiebepuzzles im Zaubärwürfelgewand. Innen warten Jump-and-run-Abschnitte mit grünen Glibbäraliens, Laserbärrieren und mobilen tödlichen Hindernissen. Waffen funktionieren nicht, also zählen allein Timing und pixelgenaues Steuern. Es gilt, 99 in neun Levels verstreute Kristalle zu finden. Das Spring-Shmup spielt sich bärfekt fluffig. Grafik und Sound haben die Entwickler ebenfalls saubär hingekriegt. Trotzdem muss man nochmals deutlich mit dem warnenden, runzligen *Elden Ring*-Finger wedeln: Wenig versierte und/oder ungeduldige Spieler umfahren *Polar Bear in Space!* besser großräumig, und zwar am besten im Inuit-Motorschlittentempo!



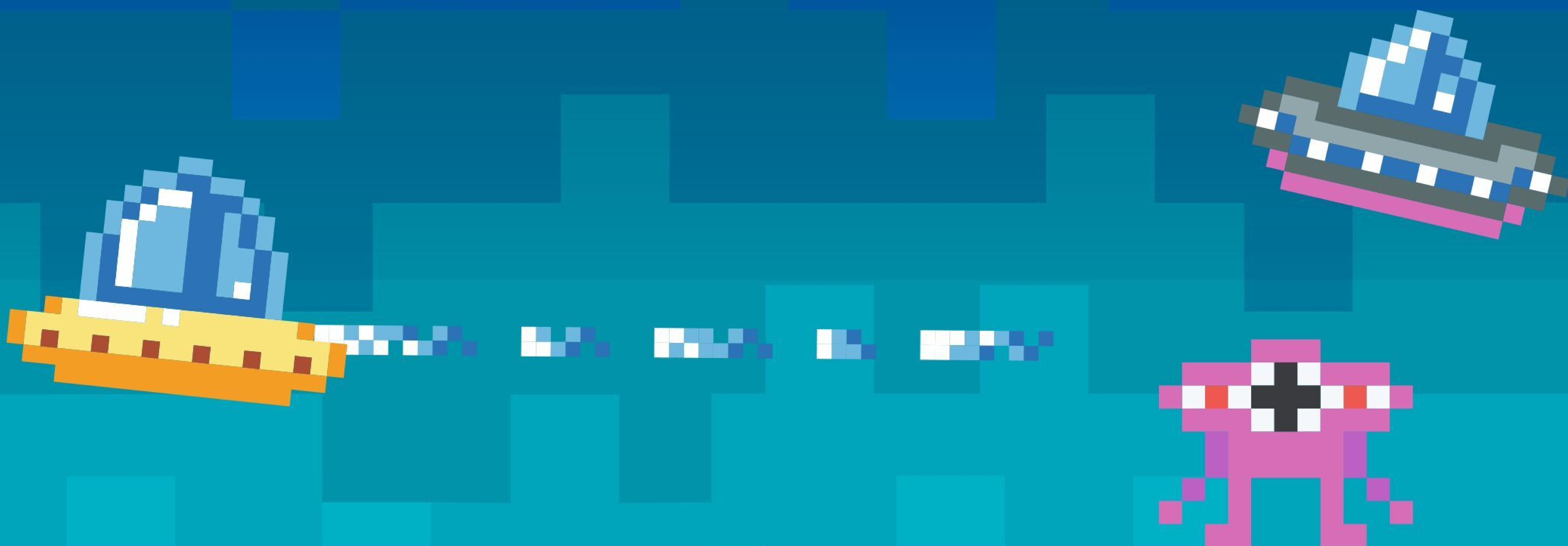
» Aufgeräumt: links Charakterwerte und Inventar, rechts die Automap, dazwischen das Spielfenster mit Held, vier Monstern, Schlüssel, Heiltrank und Schatztruhe.



» Die Jump-and-run-Abschnitte sind sehr viel schwieriger. Laserbarrieren und bewegliche Kugeln bedeuten ganz schnell des Bären Tod.

ALT!

Willkommen in den



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

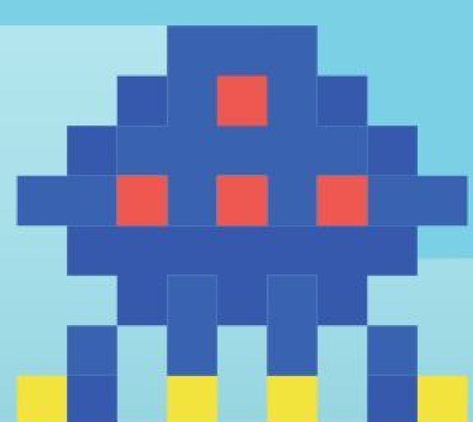
2 Ausgaben als Heft oder digital
+ Geschenk nach Wahl



z.B. Retro Gamer T-Shirt
oder ORB-Mini TV







eMedia GmbH

GUTEN ALTEN ZEITEN





30 % Rabatt!

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

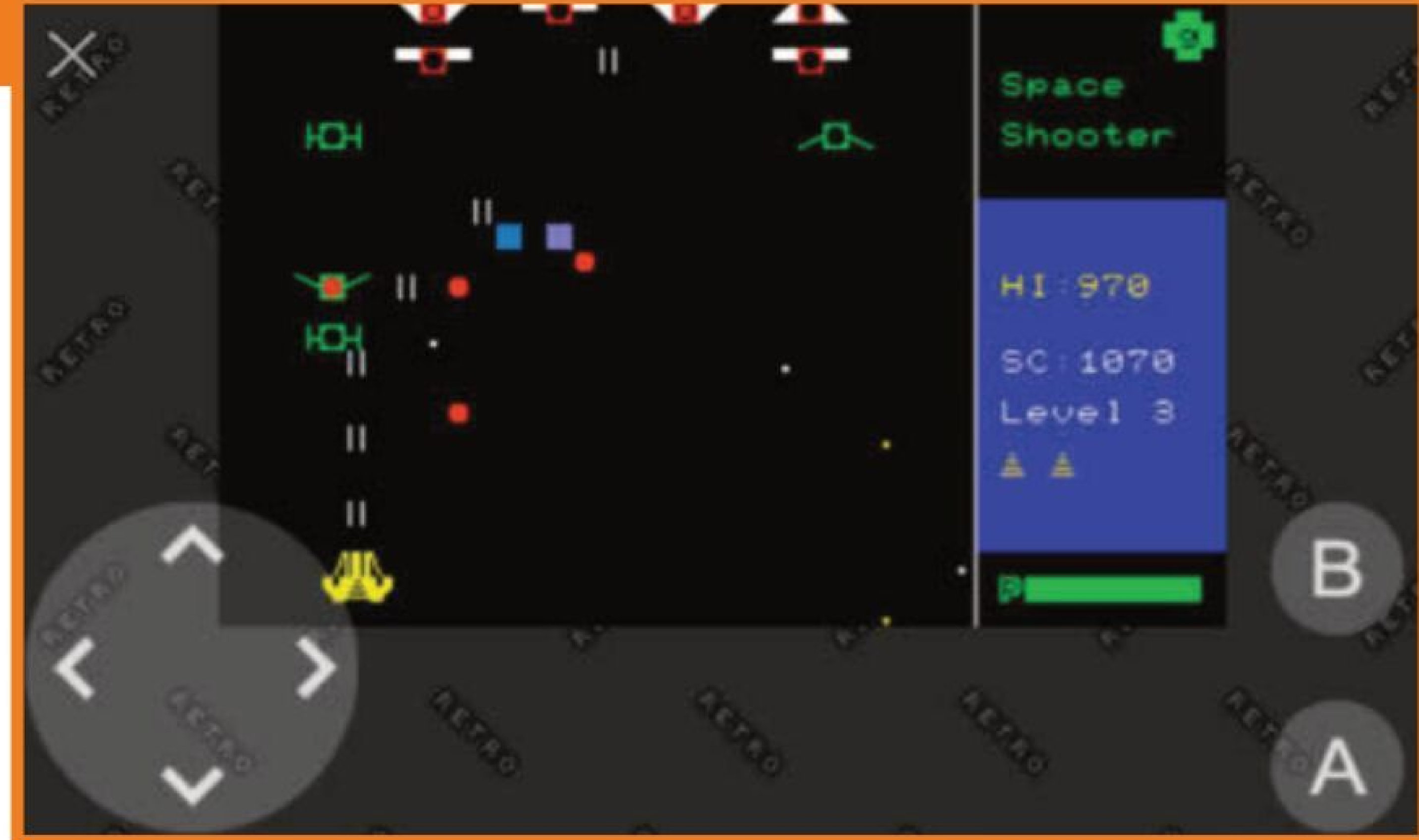
RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

MEHR SCHÄRFE, BITTE!

Der Sharp MZ-700 ist im Heft bislang leider sehr stiefmütterlich behandelt worden. Ja, er war nicht so wahnsinnig verbreitet – aber er war der erste Rechner mit Farbe, den ich als Jugendlicher in die Finger bekam. Die Sharp-SCII-Grafik fand ich damals gut und finde sie immer noch interessant, darum habe ich eine kostenlose App (also kostenlos im Sinne vom kein Geld, keine Werbung, kein Profit) mit zehn Spielen der damaligen Zeit gemacht – beziehungsweise was halt „grafisch“ möglich gewesen wäre. Es ist kein Emulator, die Spiele sind eher nachinterpretiert und wirken im Vergleich zu heutigen natürlich sehr, sehr primitiv, dafür ist die App klein im Footprint und läuft auch auf ziemlich alten Geräten ab Android 4. Auf jeden Fall war das Eintauchen in die Vergangenheit toll und ich werde gelegentlich weitere Spiele ergänzen. Vielleicht ist das was für den Retro-Feed oder Homebrew im Heft?

– Martin G.



» Eines der Spiele von RetroRunnerMZ im Google Play Store.

Wir weisen gerne auf deine App hin – und werden mal schauen, ob wir nicht auch mal einen Artikel zum Sharp MZ-700 unterbringen können. Der Link zum Google Play Store: play.google.com/store/apps/details?id=com.gumhold.RetroRunnerMZ

– Red.

16-BIT-ISOMETRIE-SPIELE

Beim neuerlichen Schmökern bin ich auf euren damaligen Schwerpunkt „Isometrie-Spiele“ aus Retro Gamer 2/2013 gestoßen. Dieser Artikel war sehr interessant, behandelte allerdings nur den 8-Bit-Markt. Nun erlebte dieses Genre von Anfang bis Mitte der 90er Jahre eine regelrechte Renaissance auf 16-Bit und brachte auch auf diesen Plattformen den ein oder anderen Klassiker hervor: Beginnend mit dem Geschicklichkeitsspiel *Treasure Trap* und dem weit weniger gelungenen *Murder!*, schlug schließlich der Bitmap Brothers' vierter Streich *Cadaver* im Herbst 1990 ein wie eine Bombe! Aber auch Will Harveys düsterer Dungeon Crawler *The Immortal* mit seinen selbst heute noch wunderschön wirkenden (Todes-) Animationen sorgte bei nicht wenigen für großes Staunen. Weitere Beispiele sind *Crusader: No Remorse, Der Seelenturm, Desert Strike, Heimdall, Sabre Team, Skeleton Krew oder Uropa²*. Es gibt also schon so einige Spiele dieser Gattung. Deshalb mein Anliegen, ob ihr quasi eine Fortsetzung dieses Schwerpunkts, diesmal eben bezogen auf 16-Bit-Plattformen, in eurem Magazin bringen könntet.

– Stefan L.

SONDERHEFT: DIE BESTEN PC-SPIELE-KLASSIKER

Mit diesem Sonderheft reisen wir zurück in die Zeit, als der „Spaß“ mit einem Spiel schon beim Installieren losging – Autoexec.bat und Config.sys wollten editiert, Speichermanager angepasst werden. Und wenn man den richtigen Interrupt für die Soundkarte einstellte, klappte es sogar mit der Musik! Der Lohn der Mühen aber waren dann fantastische Spiele – die MS-DOS-Ära hat einige der größten Klassiker überhaupt hervorgebracht.

Wir feiern diese Zeit mit rund 70 im Detail vorgestellten Klassikern bis etwa Mitte der 1990er Jahre – darunter *Doom, Syndicate, GTA, Monkey Island, Die Kathedrale, Wizardry, Ultima VI, System Shock, Sim City, X-Wing, Comanche, Wing Commander, FIFA Soccer '96, Die Siedler II, Civilization, Jagged Alliance* und *WarCraft II*. Und zwar aufgeteilt, ganz wie das früher üblich war, in die Genres Action, Adventures, Rollenspiele, Strategie und Simulationen.

Unsere Spieleveteranen haben viele neue Artikel beigesteuert und verraten zudem auf Doppelseiten, was ihre ganz persönlichen Top Ten der MS-DOS-Spiele sind: *Michael Hengst, Roland Austinat, Stephan Freundorfer, Winnie Forster, Anatol Locker, Rüdiger Steidle, Heinrich Lenhardt* und *Jörg Langer* begründen ihre Entscheidungen und haben natürlich auch die eine oder andere Anekdote für euch parat.



» Immer noch am Kiosk oder alternativ im Heise-Onlineshop erhältlich: Unser aktuelles Sonderheft zu MS-DOS- und frühen Windows-Klassikern.

Am Kiosk oder im Shop kostet Retro Gamer Spezial 1/2022 nur 16,95 Euro.
https://shop.heise.de/retro-gamer-spezial-die-besten-pc-spiele-klassiker22/Print



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10b,
85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft

Einige der erwähnten Spiele, darunter Desert Strike, haben wir in umfangreichen Einzelartikeln vorgestellt, doch die Idee eines 16-Bit-Isometrie-Schwerpunkts finden wir gut und packen ihn auf unsere Ideenliste. – Red.

MEHR LOAD "NEUES SPIEL",8,1

Zu Harald Fränkels neuer Rubrik: Meinetwegen könnt ihr aus der Doppelseite für neue Spiele auf alten Systemen auch gerne mehr Seiten machen! Sich immer nur auf die Klassiker zu konzentrieren birgt doch einerseits die Gefahr der Wiederholung, und es ist doch interessant, zu erfahren, wie viel Leben noch in den alten Systemen steckt. Soweit ich weiß, gibt es im Englischen inzwischen wieder regelmäßig neue Ausgaben der *Zzap*-Magazine, die sich primär mit Neuerscheinungen für die diversen Systeme beschäftigen. Von dem her, denke ich, sind die paar Seiten gut investiert! – Michael W.

Ein sehr schönes, weil ausgewogenes Heft ist euch da wieder gelungen! Die Rubrik mit den neuen Spielen auf alten Systemen finde ich sehr gelungen und halte sie auch für ausbaufähig, wenn eben entsprechende Titel erscheinen. Auch 3 bis 4 Seiten hielte ich für angemessen bei passenden Neuheiten. *Sonic Origins* schreit ja quasi nach einem A/B-Vergleich zum Master System. Weiter so! Tolles Heft! – Holger B.

Wie ihr seht, haben wir Haralds Rubrik in diesem Heft fortgesetzt. Und zu Sonic Origins haben wir sogar deutlich mehr als „3 bis 4" Seiten gemacht. – Red.

SONDERHEFT ZU DEN HÄRTESTEN BOSSEN

Ihr aktuelles Sonderheft über die besten PC-Spiele-Klassiker und die persönlichen Top Ten von den Retro-Gamer-Autoren ist großartig gestaltet! Eine gute Spezial-Ausgabe wäre eine über die härtesten Videospiel-Bosse. Ich habe einige Listen im Internet gesehen, und sehr oft vertreten waren unter anderem Sephiroth (*Kingdom Hearts 2*), Ornstein und Smough (*Dark Souls*), die Walküren-Königin Sigrun (*God of War*), Mike Tyson (*Mike Tyson's Punch-Out*), Orphan of Kos (*Bloodborne*), Gruntilda (*Banjo-Kazooie*), Psycho Mantis (*Metal Gear*) und Emerald Weapon (*Final Fantasy VII*). Und die Redakteure könnten auch hier ihre persönliche Top Ten angeben. – Michael M.

Eine schöne Idee, aber wir sind nicht sicher, ob sie ein ganzes Sonderheft füllen würde. Wir können uns eher vorstellen, dazu einen Schwerpunkt-Artikel in einer regulären Ausgabe zu machen. – Red.

BUG BEI PHOENIX

Ich habe wirklich alle *Power Plays* samt *Happy-Computer*-Beilagen noch im Keller liegen, und mit meinen knapp 50 Jahren bin ich prädestiniert für *Retro Gamer*. Nerd bleibt Nerd, darum eine Anmerkung zum Retro Revival von Roland Austinat zu *Phoenix*: Roland hätte den Bug erwähnen können, dass man sich bei der ersten Angriffswelle der blauen Vögel ganz nach links an den Bildschirmrand bewegen kann und die Schüsse dann durch das eigene Schiff hindurchfliegen. So kommt man relativ schnell zu den roten Vögeln. – Marco



RETRO-TERMINE

Wie immer unter den Pandemie-Umständen gilt: Prüft bitte rechtzeitig vor dem Beginn der unten angeführten Veranstaltungen, ob und unter welchen Auflagen sie stattfinden.

BÖRSEN

Gamescom 2022
25.–28. August 2022
(24. August Fachbesucher)
Tageskarte: 25 Euro
KölnMesse
www.gamescom.de

Münchner Videospiele-Flohmarkt
3. September 2022
Feierwerk, München
Eintritt: 5 Euro (bis 12 Jahre frei)
www.feierwerk.de

RETROLUTION! 2022
3.–4. September 2022
Kulturhalle Steinheim,
Hanau (Steinheim)
www.homecon.org

Dortmunder Retro-Computertreffen 65
8.–11. September 2022
Schützenhalle, Anröchte-Altenmellrich, *www.doreco.de*

Classic Computing 2022
10.–11. September 2022
Halle IV, Lingen
www.classic-computing.org

Retro Computer Festival 2022
2. Oktober 2022
Heinz Nixdorf MuseumsForum,
Paderborn
www.hnf.de/rcf

17. Classic Videogames Convention
8. Oktober 2022
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
Eintritt: 10 Euro (bis 16 Jahre frei)
www.classic-videogames.de/cvgcon/

HainCon #71
19. November 2022
Bürgerhaus Alte Schule,
Hanau (Heingrund)
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Digital Retro Park e.V.
Offenbach a. M, *www.digitalretropark.net*
Öffnet aktuell jeden Samstag von 11–17 Uhr.
Eintritt 5 Euro.

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt
www.flipperundarcade.de
Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr. Eintritt 15 Euro, ermäßigt 7 Euro (nur mit Online-Ticket in drei Zeitslots).

Retro Games e.V.
Karlsruhe, *www.retrogames.info*
Öffnet jeden Samstag von 15–22 Uhr.
Eintritt 10 Euro.

Yesterchips Museum Haingrund
www.yesterchips.de
Öffnet an ausgewählten Donnerstagen (siehe Website) von 17–21 Uhr, Eintritt frei.

VORSCHAU

Retro Gamer 1/2023 erscheint am **10.11.2022**

35 JAHRE STREET FIGHTER

Mehr als nur ein Prügelspiel: In den dreieinhalb Jahrzehnten seit seinem Debüt ist *Street Fighter* längst zu einem Phänomen geworden. Wir verraten, wie es das geschafft hat.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 174, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

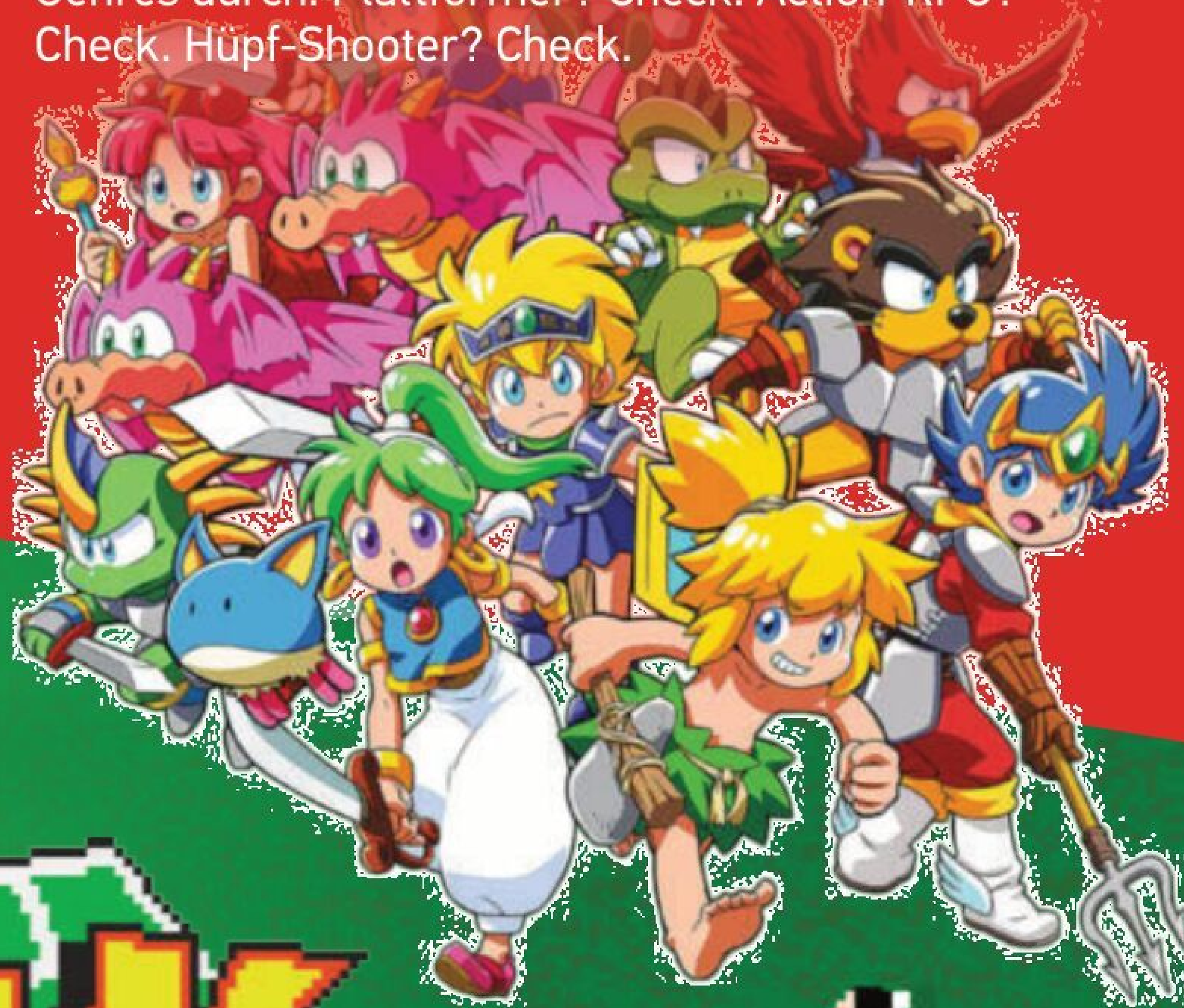
ELITE



David Braben und Ian Bell schufen ein Actionspiel, ein Handelsspiel, eine Weltraum-Simulation und einen Open-World-Sandkasten – alles in ein und demselben 8-Bit-Programm.

WONDER BOY

Wonder Boy ist eine ungewöhnliche Serie, denn die Macher wechselten im Lauf der Zeit fröhlich die Genres durch. Plattformer? Check. Action-RPG? Check. Hüpf-Shooter? Check.



KICK OFF 2

Es ist so ähnlich wie mit Fußball generell: Entweder man mag *Kick Off*, oder man hasst es. In *Kick Off 2* setzte Dino Dini erneut auf die Formel „Ultrahektisches Gekicke in Draufsicht".

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).


FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Tobias Hübner, Jörg Langer

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

MIT SPACE HEBEN SIE AB

DAS IST SPACE

Vollgepackt mit informativen Artikeln und atemberaubenden Fotos berichtet Space über die Technik der Weltraumfahrt, ebenso wie über Astronomie und kosmische Phänomene.

30 % Rabatt + Geschenk



TESTEN SIE 2 × SPACE

2 Ausgaben als Heft inkl. PDF
+ Geschenk nach Wahl

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/space-mini



(0541) 800 09 126 | leserservice@emedia.de | eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

LC-POWER™

www.lc-power.com

GAMING 804B
OBSESSION_X



Das Midi-Tower-ATX-Gaming-Gehäuse 804B Obsession_X ist ein weiteres Highlight aus dem Hause LC-Power.

Mit dem schwarzen Mesh-Frontpanel sowie vier bereits integrierten ARGB-Gehäuselüftern, wird ab Werk ein besonderer Blickfang geboten. Wer etwas mehr Farbe in sein System bringen will, kann durch die leicht getönte Seitenscheibe aus Hartglas das Innere des PCs ästhetisch zum Vorschein bringen.

Um auch bei langer Laufzeit die Komponenten nicht zu überhitzen, können bis zu zwölf Gehäuselüfter montiert werden. Somit steht einer besonders hervorragenden Kühlleistung nichts mehr im Wege.

Mit Platz für bis zu vier Festplatten bzw. SSDs lassen sich all Ihre Daten im 804B sicher verstauen.

- **1x USB-C** (Gen. 3.2 1x1)
- **2x USB-A** (Gen. 3.2 1x1)
- **3,5"-HDD-Käfig demontierbar**
- **Seitenteil aus Hartglas**
- **inklusive Grafikkartenhalter**
- **inklusive vertikalen PCI-Slots**
- **inklusive vier ARGB-Gehäuselüftern (3x 140 mm / 1x 120 mm)**
- **Farbsteuerung per I/O-Panel oder per Mainboard-ARGB-Software**

Obsession_X - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten! **www.lc-power.com**

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch